

MITOLOGÍAS AMERINDIAS

EDICIÓN DE

ALEJANDRO ORTIZ RESCANIERE

EIR 05 ENCICLOPEDIA IBEROAMERICANA DE RELIGIONES

EDITORIAL TROTTA

EIR 05

ENCICLOPEDIA IBEROAMERICANA DE RELIGIONES

EDITORIAL TROTTA

La Enciclopedia Iberoamericana de Religiones (EIR) se propone ofrecer la investigación más solvente y actual sobre religión y religiones en Iberoamérica, en todas sus formas y expresiones, antiguas y recientes, desde perspectivas específicamente iberoamericanas y con un propósito plural e interdisciplinar.
La EIR presta especial atención al estudio histórico, antropológico y social de las religiones precristianas y de los fenómenos de aculturación, sincretismos, religión popular, cultos afroamericanos, ritos de paso, símbolos y procesos de simbolización, mitos, permanencias y mutaciones religiosas, entre otros muchos fenómenos correlacionados.
Sus objetivos son los generales de una política de Investigación y Desarrollo y los específicos de una política cultural guiada por el propósito de proteger, investigar y difundir el patrimonio y la cultura de los pueblos iberoamericanos.
La EIR se propone crear una comunidad científica iberoamericana a través de la publicación de una obra de referencia destinada a especialistas en las diferentes disciplinas y a un público de universitarios y de lectores cultivados. La lengua que nos es común, albergando experiencias muy distintas, brinda una oportunidad excepcional para la construcción de una comunidad iberoamericana que puede presentarse públicamente con voz propia. Nuevas generaciones de estudiosos iberoamericanos, como también de habla hispana en Norteamérica y Europa, han enriquecido en medida muy considerable el caudal de conocimientos sobre la religión y las religiones en Iberoamérica y modificado también los modelos de análisis sobre las mismas.
La EIR verá la luz con una periodicidad de dos o tres volúmenes al año hasta componer una biblioteca de cuarenta volúmenes monográficos.



MITOLOGÍAS AMERINDIAS

Edición de
Alejandro Ortiz Rescaniere

EIR 05 ENCICLOPEDIA IBEROAMERICANA DE RELIGIONES
EDITORIAL TROTTA

Johannes Neurath
Guilhem Olivier
Federico Navarrete
Juan Javier Rivera Andía
Bartomeu Melià
María Cristina Dasso
Danisa Catalán Contreras
Carrie A. McLachlan
Verónica Cereceda
Alejandro Ortiz Rescaniere

Ferraz, 55. 28008 Madrid
Teléfono: 91 543 03 61
Fax: 91 543 14 88
E-mail: editorial@trotta.es
http://www.trotta.es

Diseño
Joaquín Gallego

ISBN (edición digital pdf): 978-84-9879-263-8

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN

Alejandro Ortiz Rescaniere

La América india y mestiza tiene mil voces, un saber de siglos y de ahora. Son discursos que siguen fórmulas, son las plegarias, los cantos ceremoniales y los de amor, las anécdotas que cada cual dice de los suyos y de sí mismo, los cuentos para entretener e instruir, son los mitos que explican y especulan. Es un todo que se repite y cambia de generación en generación. También es la impresión que deja la lectura sistemática de las tradiciones orales de los pueblos de este continente. Lévi-Strauss y el hábito de leer cuentos y mitos americanos nos permiten aventurar una caracterización de esa narrativa.

Los relatos americanos (del tipo mito y cuento) son muy variados y diferentes entre sí pero conforman un conjunto. Es una unidad en la variedad. Ciertos temas y formas son comunes o subyacen a relatos de apariencia y de tono disímiles. Las combinaciones son múltiples y de distinto tenor. Un argumento puede ser compartido por una serie de relatos, pero cada uno de éstos lo desarrollará como una variante o con un propósito distinto. Un mismo asunto puede ser tratado en distintos temas. Un motivo caracteriza un breve episodio de un mito y es una larga secuencia en otro. Hay formas comunes con contenidos o propósitos disímiles y viceversa.

Los mitos americanos no son tomados por sus narradores como verdades categóricas; no tienen un valor marcadamente canónico. Lo que cuentan es algo que «tal vez fue así» o «es lo que dicen los abuelos». Saben que los vecinos narran la misma historia pero algo cambiada o explican las consecuencias contadas con un relato muy

diferente. No es que sean escépticos, sino que saben que los relatos son tan sólo versiones, comentarios, de aquellas cosas en las que creen. El individuo da el crédito que le parece a esas «cosas que se cuentan». Es difícil de imaginar a unos indios peleando enconadamente por sus diferencias de opinión sobre asuntos divinos o sobre la historia sagrada tradicional. La religiosidad americana y los mitos que la expresan no están estrechamente vinculados con la fe y el dogma. La relativa ausencia de un dogmatismo y de una doctrina debe haber propiciado o hecho posible la constante variación narrativa, la renovación de las versiones, la exploración de nuevos desarrollos.

El chamanismo, ese complejo de ideas, prácticas y valores, es un denominador común de los pueblos amerindios. Es un fenómeno compartido, si no heredado, con el Asia siberiana. La experiencia central del chamanismo es el éxtasis: gracias a él, se accede a los mundos que componen el Cosmos y se entabla una relación con los seres que lo pueblan. En ese «viaje» o «visión» uno se inicia como adulto o como chamán, se cura, se venga, puede cazar, pescar sin temor y lograr que los cultivos prosperen. Por lo mismo que el éxtasis es una intensa experiencia subjetiva, una «visión» tiene un sello personal. Dentro de un mismo marco o contexto de creencias, las visiones difieren según los individuos. Uno «viaja» al mundo acuático; quiere pedir permiso a la Madre de los Peces para pescar tal tipo de pez. La descripción de su periplo tiene un valor individual porque responde a una intensa experiencia personal, a una peregrinación por el mundo interior. Es verdad que las manchas y luces, las sensaciones, los ruidos y las voces que vea y sienta el individuo en trance son organizados por su cultura y, muchas veces, por los comentarios del chamán en el momento de la experiencia o por los que escuchan el relato; sin embargo, es el individuo el que ha vivido su sueño. El mito que uno cuenta puede tener la huella de esos viajes personales. «La visión» individual es, sin duda, una invitación a la variación, al tono y a los agregados personales, a la modificación permanente de las versiones narrativas.

El chamanismo es un factor de variación, pero también es el denominador común de los mitos. Sin el chamanismo es difícil de entender esos rasgos generales de la mítica amerindia: su unidad en la diversidad y la ausencia o la débil presencia de una dogmática. La gran diversidad geográfica y cultural de América condiciona y se refleja en la narrativa del continente. Del Ártico al Antártico son muchos y variados los paisajes; las respuestas y los desarrollos de cada sociedad también fueron múltiples. Hubo grupos de reco-

lectores y pescadores; de cazadores y horticultores; en las tierras propicias se desarrollaron pueblos sedentarios de agricultores, de navegantes y de pastores, fueron sociedades con jerarquía, ciudades y templos; algunas pocas culturas lograron un cierto grado de escritura —desde la representación fonética hasta el sistema de cómputo y cuenta mediante soguillas con nudos y colores...—. Los mitos reflejan tales diferencias de paisaje y de perfiles culturales. Las narrativas aztecas y mayas prestan especial atención al cómputo y a los ciclos; la de los quechuas, a justificar un ordenamiento jerárquico social y cósmico. Entre los amazónicos hay un sistema dominante de parentesco basado en la relación de pareja antes que en la filiación; muchos de sus mitos versan sobre la formación de la pareja, de sus amores y conflictos; la suerte que corra un matrimonio o una aventura amorosa puede afectar a la humanidad y aun al Cosmos. La narración es un espejo de la sociedad que la cuenta y la recrea; también, de la geografía donde se cuenta.

La literatura amerindia es contada a viva voz. La tradición escrita —pictográfica, de ideogramas y fonemas— fue importante para los pocos pueblos que en el pasado la tuvieron; pero aun en esos casos excepcionales, los mitos fueron recordados y transmitidos principalmente por la tradición oral. Las narraciones americanas tienen el sello de lo oral: la plasticidad —la presencia de múltiples variaciones de un mismo relato— y el recurso a los sistemas mnemotécnicos.

La plasticidad parece más acentuada que en la tradición europea: cada pueblo, generación y hasta persona tiene algo que agregar, y modificar, a lo antes escuchado. En cambio, el recurso a los sistemas mnemotécnicos es menor: los mitos y los cuentos amerindios no se cantan, no suelen ser rimados ni son proclives a los ejercicios de nomenclatura. La relación entre una historia de ficción, la naturaleza y las circunstancias de los narradores apoya la evocación y aviva la memoria. Por ejemplo:

— Un cazador y un venado se cruzan de repente; el animal se queda inmóvil y parece fijar sus grandes ojos en los del cazador. Sorprendido, el hombre no atina a disparar. Cuando lo hace es demasiado tarde, el animal ha escapado. Al volver a casa recordará y contará la conocida historia del cazador que se enamoró de un ciervo, se unió a su manada y se convirtió en uno de ellos.

— El cóndor tiene un vuelo lento y majestuoso y es un carroñero; el del colibrí es veloz y cortante, y se alimenta del néctar de las flores. Los cuentos los relacionan y oponen: el colibrí engaña al cóndor con el fin de liberar a una joven raptada por aquél; el cón-

dor descubre la treta y persigue al picaflor; pero éste, con argucias y rápidos movimientos, lo derrota. La mofeta hembra lleva a sus crías colgadas de la cola. Por donde va las transporta consigo. En los relatos, la mofeta es la madre abnegada y también el animalito que adopta y alimenta a dos niños huérfanos que encontró abandonados.

— La época de Carnaval es propicia para las pasiones y las aventuras amorosas... para vivirlas y también contarlas. Se narran poco las que uno vive, pero más las que uno ve; y se repiten las acuñadas en los cuentos.

La narración está anclada a las circunstancias. Se dice y se la entiende a la manera de una parábola, también como una alusión a algo concreto e inmediato.

Otro rasgo de la condición oral es la caracterización simple y extremada de los personajes y de las situaciones. Por ejemplo, el bufón descontrolado tiene un pene que enrolla sobre el hombro; un chaval es tan ocioso que en lugar de trabajar para procurarse el sustento, se come a su propia madre; un personaje tiene una voz fuerte a tal punto que provoca terremotos. Sin embargo, el desarrollo de la acción puede llegar a ser intrincado y el carácter de los protagonistas es a veces complejo.

La narrativa americana también conoce el valor de las formas exactas e invariables. La eficacia de los ensalmos, de los conjuros y plegarias puede depender de la observación estricta de la forma. En cambio, los mitos son contados con una cierta espontaneidad; siguen un esquema o un argumento preestablecido, pero no le atribuyen una eficacia mágica o sagrada, ni a la forma, ni siquiera al contenido.

En las narraciones los dioses son como los hombres, viven en mundos paralelos que se hallan en el mismo Cosmos; los otros mundos son como el humano; se parecen y a la vez son muy diferentes. Tanto en el relato como en la experiencia, los seres de las distintas esferas interfieren en la vida cotidiana de los hombres. Un antepasado de malhumor altera el sueño de un descendiente; quien se inicia encuentra la asistencia de un antepasado. Por ejemplo:

— Todo humano tiene un doble idéntico. La réplica puede usurpar el lugar de su par humano. Uno ve a lo lejos que su mujer está con un amante; cuando ella retorna todo se aclara: en verdad, no era su mujer sino su doble.

— Los animales seducen y hasta cazan a humanos y los enemigos son animales con apariencia de gente.

Los dobles, los espíritus o monstruos, los animales humanizados, las bestias de aspecto humano —los contados y los vividos—

son relativamente materiales, como los hombres. Se podría decir que la distancia entre el mito-cuento y la vida corriente es menor que en el Occidente moderno. El trajín cotidiano está poblado de encantos y de acontecimientos maravillosos; y los hechos míticos también tratan de pleitos vulgares, de amores y odios triviales.

La comprensión del relato por parte del auditorio tiende a ser problemática. Lo narrado no es tomado como un artículo de fe y los acontecimientos pueden parecer absurdos. El poco crédito y lo peregrino de la historia dejan un espacio libre al entendimiento y a la ensoñación personal.

Vamos a enumerar los temas más frecuentes de los mitos y cuentos amerindios. Empezaremos presentando los principales aspectos de la concepción de la vida y del mundo que trata esa mítica y que influye o se refleja en la vida social. Así, veremos las siguientes ideas: el futuro es catastrófico; el Cosmos está compuesto de mudos paralelos; la humanidad está restringida al grupo de uno, mas el otro es fascinante; el cuerpo humano es múltiple y frágil.

El pasado es excesivo. Terrible o demasiado rico. Era el reino de la total oscuridad o brillaban varios soles en un día poderoso y permanente. El fin de los tiempos será un cataclismo; morirán los dioses, Dios y los hombres. De las ruinas surgirá una divinidad que animará sus propias criaturas. Entre el exceso pasado y la catástrofe futura, ¿qué es lo que queda?, el presente, lo inmediato, el ahora. Éste es un tiempo moderado; tal medianía es el espacio humano. Se le adorna lo mejor que se puede y se vive con la intensidad de quien concibe el futuro como algo borroso en cuyo final hay una suerte de Apocalipsis sin remisión. Por cierto, el cristianismo ha contrarrestado, mas no anulado, tal pesimismo y su consecuencia, el goce del momento.

Los dioses envejecen, Jesús envejece, sus obras también. El mundo avanza hacia su término. Jesús muere cada viernes santo para renacer en la Pascua. Dios envejece por los pecados de los hombres y se remoza con cada una de sus buenas obras. El hombre con sus acciones cotidianas, con sus fiestas y ceremonias, contribuye a que el mundo y el Espíritu rejuvenezcan.

En algunos mitos, también en los hechos, se puede advertir un cierto tono u orientación mesiánica. El gran héroe retornará; Jerusalén, el Cuzco, volverá a iluminar el mundo. Tal predicamento supone una visión del tiempo diferente a la de raíz más india como antigua: el presente no es tanto mediocre como injusto; el pasado fue perfecto (en vez de excesivo) y el futuro será nuevamente

perfecto (y no catastrófico). El presente se torna en un campo de arduo trabajo: para rejuvenecer a Dios, para estar preparado y buscar la llegada del futuro dichoso; el presente deja de ser ese espacio privilegiado de disfrute para convertirse en un medio para alcanzar un tiempo más pleno, el futuro.

La más antigua cosmovisión, la del tiempo catastrófico, implica, naturalmente, pesimismo, pero también una cierta concepción estética de la vida: el ahora, el único tiempo que en verdad se tiene, ha de ser hermoso; una vida se construye en función del goce que da el momento. Se planifica para garantizar el disfrute de aquel presente que va de uno hasta los hijos.

El presente —el ahora y el de una vida— vivido como el único tiempo verdadero ha de ser hermoso pero, en verdad, es frágil. Los monstruos del pasado y del futuro lo acechan y socavan. Es una razón más para aferrarse al presente y cuidarlo, pues es la sola isla que el hombre tiene.

Este mundo no es único ni está poblado sólo por los hombres. Muchos son los mundos que comparten el Cosmos; se superponen, son paralelos, tienen sus propios tiempos, viven sus propios presentes. Los espíritus, los animales, los muertos, los enanos amarillos y los enanos verdes, los espíritus de las flechas envenenadas, cada especie tiene su cielo y su horizonte, ríos para pescar y navegar, casas donde guarecerse. Las relaciones entre esas sociedades no son fáciles y, sin embargo, el hombre requiere de ellas: el acto de la caza, de la pesca, es una agresión indispensable para el sustento; si se mata al enemigo es para honrar al pariente muerto; para preparar el campo de cultivo se deben conocer los ensalmos aprendidos de ciertas aves —a las que uno arrebata ese saber—. A su vez, las criaturas de otros mundos codician, dan caza, enferman a los hombres cabales. Por necesidad y defensa uno se hace chamán; viaja a esos pueblos; negocia con ellos el comercio y la paz.

La tierra de los verdaderos humanos —los del grupo de uno— está rodeada de seres y animales que se parecen a la gente auténtica. Esta visión de humanidad restringida no sólo se refleja en la narrativa sino también en los idiomas y en la práctica social. Los enemigos son, en verdad, animales o se convierten en tales. Los animales son ex hombres, y los genuinos humanos, ex animales. Al espíritu y al animal de apariencia humana, al mero animal, se le caza, mata o rapta; de lo contrario, uno es cazado, matado o enamorado por el otro; porque el otro es fascinante.

Esta visión de múltiples esferas paralelas y de humanidad restringida se aviene con esta idea que transmiten los mitos ameri-

canos: el otro es fascinante. El otro es el animal apetecible que uno caza y da alimento; hay que «enamorar» a la presa para lograr cazarla; también es la mujer arrebatada al vencido y con la cual uno forma un hogar (en el matrimonio ella se irá «domesticando» hasta convertirse en una humana más o menos cabal). Una mujer se encuentra con un tigre en aquel espacio donde acaba el campo de los humanos y empieza el de las fieras. El tigre es, como debe ser todo varón, un buen cazador; la mujer lo encuentra irresistible y él se la lleva consigo; se convierten en una pareja que difícilmente podrá ser estable y feliz. Una mujer se prenda de un zorro que acecha el huerto; ella le propone que mate a su marido y luego se conviertan en amantes; así empieza una larga historia de pasión, de venganza y de reiteradas traiciones. A pesar del fracaso que casi siempre repara la unión entre dos seres de mundos diferentes, historias como éstas se repiten; porque el muy distinto a uno es fascinante. Atrae, despierta pasión, curiosidad y, en consecuencia, también es peligroso.

Un Cosmos de abigarrados mundos, paralelos, inversos y similares, invita al viaje y a la aventura. Cuentan los jíbaros que una mujer subió al Cielo acompañando a su difunto marido para que allá fuese rehecho y naciese de nuevo. Las mujeres del Cielo no la recibieron bien. Esa tarde, una nube de hormigas voladoras se acercó al pueblo de las mujeres celestes. Ellas exclamaron temerosas que esas hormigas eran sus enemigos, mataban a los hombres y las raptaban a ellas. La mujer de la Tierra hizo entonces lo que se acostumbra en su pueblo: prendió una fogata. El fuego atrajo a las hormigas que al cruzar el fuego caían chamuscadas. Entonces, la mujer se las comía, pues son una verdadera delicia. «¡Se come a nuestros enemigos!», comentaron admiradas. «Lo que para ustedes son enemigos, para nosotros los de abajo son sabrosas hormigas voladoras». En un mundo se resucita y en otros habitan los muertos de los diferentes pueblos y naciones; en otros están los padres de los animales que cazamos; por esos espacios los hombres circulan porque son viajes fascinantes a la vez que necesarios.

Esa atracción por otros mundos narrada y comentada en los mitos parece reflejarse en los hechos. El rechazo al blanco, el replegarse sobre sí mismos no son los rasgos preponderantes de las sociedades indígenas y mestizas. No fueron sólo la espada y la cruz las armas de la Conquista; los indios tuvieron una gran curiosidad por el aspecto, las palabras y las cosas del blanco. Y mostraron una notable capacidad de apropiación. Los pieles rojas se convirtieron en eximios jinetes con los caballos que tomaron de los blancos, aprendieron a emplear los fusiles y así batallaron contra los inva-

sores. Los tupís o guaranís, esos pueblos como los tupinambas que eran feroces caníbales, hicieron suya la espiritualidad y las artes enseñadas por los jesuitas; hasta hoy en sus bellos cantos recrean ese espíritu cristiano hecho suyo. Los quechuas, los mexicas, los mayas, después de edificar los antiguos monumentos, construyeron muchas de las más hermosas iglesias barrocas de América. La belleza hecha por el hombre, para ser tal, no puede ser una mera repetición, un remedo. El indio puso de sí en eso que el extranjero le pedía hacer.

Los pueblos amazónicos suelen tener una economía autosuficiente. Una familia completa produce lo que necesita cada día. Por otra parte, los mitos testimonian que los amazónicos tienen una concepción de la humanidad restringida. Ellos son las únicas y verdaderas personas. Los demás son medio bestias; fieras disfrazadas de gente. Los intercambios matrimoniales suelen limitarse a dos mitades o a los primos cruzados. Y sin embargo, cuán frecuentes son los hogares mixtos. Por la guerra, el rapto, la pasión o el prestigio, no es raro que un indígena tenga por mujer a una que no proviene del círculo selecto de los auténticos humanos. Hay pequeños poblados en cuyos hogares se hablan dos y hasta tres idiomas nativos, aparte de unos rudimentos de español o de portugués.

Las naciones con mayor componente mestizo e indio suelen ser las más propensas a la emigración; sería simplificar demasiado si se explicara tal tendencia sólo por razones económicas. Los campesinos andinos y mexicanos van a la ciudad; otros se marchan a los Estados Unidos o a Europa. No siempre son viajes sin retorno. Vuelven con las modas y maneras de sus países de adopción; pero, también, con cuánta nostalgia reproducen su estilo de vida en el extranjero. Lima pasó de ser una pequeña ciudad criolla —blanca, negra, india y con todas las combinaciones de estos tres grupos— a ser una inmensa urbe con fuerte sello andino. Tal mutación va de par con una inclinación por lo que viene de fuera, sobre todo de los Estados Unidos. Lima se vuelve más india que criolla y a la par se parece cada vez más a una versión pobre e hispana de una ciudad de los Estados Unidos. La nostalgia por lo propio mexicaniza a los Estados Unidos; el retorno y la fascinación hacen que los hispanoamericanos parezcan cada vez más anglos. No son las simples modas y el idioma. También es la ética y la religión: los latinoamericanos, en especial los más pobres y los indígenas, se convierten a diferentes iglesias protestantes con mucha facilidad y sin mayores conflictos sociales. Sin el sustrato indio, estos fenómenos de adopción y cruce tal vez no se habrían dado con la misma intensidad. El

cosmopolitismo indio es una clave para entender la historia de los pueblos de Hispanoamérica; y los mitos comentan e inculcan esa propensión o ideal.

La concepción del tiempo expresada en los mitos también tiene una contraparte en la vida social. No sólo alienta un sentido estético de la vida. El ahora rico puede extenderse. El ahora de uno se prolonga si es un momento agradable o interesante; esto, a expensas de un luego que tiende a ser borroso. Los compromisos para más tarde están supeditados a ese ahora más rico que el futuro. Lo que uno dijo ayer está supeditado a las condiciones del presente; la lealtad está en el ahora, pues uno se reconoce ante todo en su momento. Lo que uno promete ahora tiene validez en ese ahora; mañana será otro día. Esta percepción india parece marcar las sociedades nacionales más mestizas: la impuntualidad y el incumplimiento son defectos corrientes en estos pueblos.

No sólo la multiplicidad de mundos hace que la vida sea frágil. El individuo mismo no es concebido como una unidad o dualidad sólida tal como ocurre en Occidente. El individuo está compuesto de muchos elementos: su sombra, el aliento, la niña del ojo izquierdo y la del ojo derecho, su ángel de adelante y el de atrás, su doble que mora en tal mundo, el ánima que viaja en los sueños, la luz invisible que rodea su cuerpo... No es fácil mantener unido un conjunto tan diverso. Uno tiene un susto y por eso el ánima huye espantada y la persona enferma en consecuencia. Una vergüenza también puede provocar la pérdida de una de las partes del avergonzado. Un pastor apacienta su ganado cerca de una roca, y entonces, el espíritu de la roca roba la sombra del desdichado pastor. Los espíritus pueden introducirse en forma de ciertas sustancias en el cuerpo, lo que también provoca males. La cura del chamán consiste en extraer del cuerpo los elementos extraños que la ocupan; también, en restablecer la unidad perdida.

La muerte significa la dispersión definitiva de los componentes. Sólo una parte es la que va al pueblo de los muertos. Ahí resucitará para renacer en el mundo de los hombres o vivirá la indefinida fiesta de los muertos. También se cree que el muerto se convierte en un espíritu protector de sus descendientes si éstos vengaron su muerte y le hicieron las ceremonias debidas. Si no fue así, se transformará en una suerte de duende que molestará a los suyos. Si uno se burla de un antepasado que se le presenta en forma de un animal risible, éste puede tornarse en un ser malévolo. Las concepciones de la muerte que ilustran los mitos son variadas y no siempre consistentes entre sí. Los muertos resucitan, se reencarnan; moran, se ca-

san, tienen hijos, en su pueblo de muertos; retornan para proteger, para molestar a sus descendientes vivos. Otros mitos ilustran una influencia cristiana: hay dos pueblos, el de los muertos benditos donde todo es diversión, banquetes, danza y amores, y el de los malditos, donde se sufre sin fin.

Respecto a la resurrección o reencarnación, los mitos no son discretos sino ambiguos: antes los hombres podían resucitar, hoy es difícil o no es posible. Pero los «antes» ¿qué valor tienen frente a las circunstancias del momento? Ya no se resucita, mas ¿cómo entender entonces la venganza? Aparte de los muy ancianos, toda muerte se debe al ataque de un enemigo, de otro que no es verdaderamente humano. La muerte reclama la venganza. Por eso la guerra es necesaria: si uno de los nuestros muere, hay que recobrarse con el causante, el enemigo. No se puede guerrear como antes. El chamán hace lo que los guerreros inhibidos. Ahora se mata con ensalmos, dirigiendo los espíritus de las flechas envenenadas sobre el cuerpo del culpable. Es la ley del mundo moderno y frente a ella hay que plegarse. Salvo que haya un vacío y, entonces, los guerreros harán lo que los chamanes ejecutan con sus ensalmos. Sin un enemigo no hay venganza; y sin ésta, no hay resurrección, renovación de la vida.

No sólo se mata al enemigo en la guerra y con la magia. La pasión también puede ser un buen medio para acabar con él. A veces el rival es atractivo y varonil, o es una sirena encantadora. La persona débil, insatisfecha se deja seducir, se entrega a él, a ella. Es una pasión que mata; así, tal suerte de infidelidad es un requisito para que la venganza y la resurrección se produzcan. El hombre, el verdadero, necesita de esos remedos y espejismos de humanidad; el otro es maligno, pero atractivo y necesario. Los mitos americanos no son proclives a la idea de un humanismo ecuménico, pero el otro, espíritu o bestia, es necesario para la realización de los verdaderos humanos, los parientes de uno.

Mantener un cuerpo múltiple y que se dispersa con cierta facilidad requiere, decíamos, los cuidados del chamán. También supone un estilo de vida. Hay un marcado control de las funciones fisiológicas. Una joven que menstrúa no come determinados alimentos y preparaciones. El padre del recién nacido sigue una rigurosa dieta; por ejemplo, no come pescado, pues su hijo podría atragantarse con una espina. Muchas son las circunstancias en las que no se puede comer carne. No se toman los alimentos demostrando apetito y, menos, glotonería. Las purificaciones del cuerpo son frecuentes y sus medios más conocidos son los revulsivos, las dietas, la continencia. La etiqueta para comer varía de

un pueblo a otro, pero es siempre meticulosa. Con las relaciones sexuales ocurre otro tanto. Antes de ir a la guerra, el que acaba de matar, quien ha enfermado de tal mal, aquel que va a realizar un viaje —alucinatorio o en sueños— a otro mundo, en estas y otras ocasiones, necesita la abstinencia sexual. Las parejas reconocidas tienen sus encuentros íntimos en lugares socialmente estipulados; los amantes lo harán en otros. Los juegos que preceden al acto del amor se ajustan a unas normas bien definidas. Los esposos se aman siguiendo también una formalidad. Por ejemplo, en el momento conveniente de la noche, van a la playa del río, encienden una pequeña lumbre, se lavan mutuamente; en otros pueblos, los esposos disponen la manta donde van a tener relaciones de cierta manera según quieran o no concebir, tener un hijo o una hija, para que el embarazo sea feliz, para disfrutar mejor del momento... La sobriedad, la moderación, la formalidad, rodean esas dos funciones vitales, la comida y el amor. En la vida cotidiana no es de buen tono reír demasiado y fuerte, demostrar malhumor, renegar. Hay que ser discreto y hablar poco. La conversación con un visitante suele seguir una etiqueta y una retórica rigurosas. Sin embargo, los niños crecen con gran libertad, son espontáneos; los padres suelen ser permisivos con los niños; no se les grita ni castiga. Sólo en los ritos de pubertad sufren los rigores de la iniciación y, desde entonces, el joven será cada vez más formal y discreto.

El exceso es propio de los otros, los similares a los humanos, los monstruos y las fieras. Sin embargo, la pasión y la avidez existen. Según parece, a veces se comía con desenfreno la carne del enemigo. Las explosiones de celos, de ira, también existen; suelen ser intensas pero pasajeras. La venganza es importante; pero no se la debe llevar a cabo bajo un arrebato. Ha de hacerse un plan y ejecutarlo con paciencia. Un niño se entera de que su padre fue muerto por tales enemigos. Espera a la adolescencia, realiza los ritos de paso, se prepara hasta que decide cuándo y dónde ejecutará la venganza.

El carácter de los individuos es frágil como el cuerpo. Se le puede reforzar, corregir, también estropear mediante la farmacopea y el chamanismo. A un marido celoso se le dan unas yerbas sin que lo sepa; al cabo de un tiempo disminuye o desaparece ese defecto. Un yerno no es querido por los familiares del pueblo de su mujer; con mañas hacen que beba una pócima; después de unos días, decide marcharse para siempre del pueblo, con su esposa o sin ella. Un marido de humor más bien frío toma un brebaje y entonces se torna en un ardiente esposo. Un hombre pierde de repente su buen talante; es porque alguien le ha dado algo malo de beber.

Muchas otras cualidades y estados del hombre son relativamente fáciles de modificar; un conjuro, una negligencia pueden ser suficientes. A un diestro cazador se le escapan las presas; es por un sortilegio que le hizo un chamán. Una joven distraída descansó en el claro de un bosque; retorna enferma de muerte: fue violada por el monstruo que habita en los claros del bosque; y si el descuidado fue un muchacho, el monstruo lo abrazó y le absorbió los tuétanos, por eso perderá el ánimo y morirá pronto. Una mujer rechaza a su marido sin motivo aparente; se debe a que un día que molía maíz y por negligencia, no se sentó sobre el petate sino en el suelo. Entonces, de la tierra surgió un gusano que se introdujo en el sexo de la mujer. Ahora prefiere al gusano que sólo le procura placer y no al buen marido, que no puede ser únicamente un proveedor de placer sexual. ¡Cuántos cuidados requiere un marido y qué pocos un gusano!

Por cierto, la mesura debida y los avatares de la integridad individual son tratados en los mitos.

Puesto que el individuo es frágil y su mundo puede ser invadido por otras criaturas, es necesario delimitar el espacio humano y cultural de aquello que no lo es. Éste es otro rasgo genérico y constante de las culturas de los indios americanos. El formalismo, la etiqueta, el control sobre las funciones vitales, la organización del espacio expresan esa preocupación; los mitos la comentan. Según Claude Lévi-Strauss la mítica americana en su conjunto trata sobre la distinción entre la naturaleza y la cultura. Demos unos ejemplos amazónicos.

El entorno social está dividido por espacios sociales, naturales e intermedios. Esta discriminación se combina con otras dos, la sexual y la sagrada frente a lo profano.

La casa es el espacio humano —cultural— por excelencia. Entre los amazónicos occidentales suele tener dos ambientes señalados real o tácitamente: uno es masculino y el otro femenino. En el lado femenino predomina lo cotidiano; ahí transcurren las actividades profanas, se cocina, se come y se duerme; los hombres y las mujeres se comportan de manera más despreocupada e informal; es un lugar íntimo y placentero. En la parte masculina se tiende a guardar una mayor compostura; los varones tratan de asuntos serios, reciben al visitante y sostienen con él largas conversaciones de acuerdo con una rigurosa etiqueta. El espacio femenino tiene un carácter más cerrado frente al mundo exterior; en cambio, el masculino es más abierto. El mundo exterior es lo menos social, es lo salvaje; está relacionado con la vida espiritual, el peligro, el más allá; el

lado masculino es una antesala del espacio no humano, entonces, no cultural. El lado femenino es, en ese sentido, más estrictamente humano; sin embargo, hay un cierto riesgo de contaminación con la naturaleza: es por donde entran los productos no fermentados, crudos, que luego se transforman en bebida y comida; es ahí donde se realizan esas funciones delicadas por lo mismo que son similares a las de los animales: alimentarse, dormir y copular. Cada quien se cuida a su manera y en extremo de la casa que le corresponde: los varones se purifican con revulsivos; las mujeres que menstrúan se recluyen para evitar que los varones se debiliten al sentir vergüenza (pues, al menos, según los tucanos, el gran cazador, la Luna, es el amante de todas las mujeres; la menstruación es la prueba de que el astro hace las cosas mucho mejor que el marido).

La gran casa oval amazónica —por ejemplo, la de los tucanos— alberga una hermandad con sus esposas y sus respectivos hogares. En el interior de esa morada hay un corredor central que la divide longitudinalmente. A ambos lados se encuentran los hogares. El corredor termina en la puerta femenina y, por el otro extremo, en la masculina. Los hogares más prestigiosos se encuentran en el lado masculino. Durante los ritos el corredor se torna en un espacio sagrado en comparación con el de los hogares. En cierta fase de las ceremonias fúnebres, la casa misma —los hogares y el corredor— también puede dividirse: en una parte masculina, donde se ubican los visitantes y los anfitriones varones, muchos de los cuales representan diferentes espíritus de la naturaleza; y en un espacio femenino, donde las dueñas de casa y las demás mujeres trabajan o lloran en coro al difunto; éste es el ámbito de la humanidad doliente frente al otro, que es el de los espíritus que vienen a dar sus condolencias y a consolar a la humanidad, representada en esta ocasión por las mujeres. Durante el proceso de iniciación masculina, los antepasados llegan al pueblo para dar asistencia, fuerza y conocimientos a los iniciados. Cuando entran en la morada comunal, las mujeres huyen y se refugian en sus respectivos huertos. Éstos se convierten entonces en los espacios de la humanidad profana frente a la casa que en su conjunto se ha transformado en el territorio masculino y de los espíritus de los antepasados.

Las casas comunales de los tucanos suelen estar en el centro de una explanada. Esta suerte de patio tiene la misma división y los mismos valores que el edificio oval. Otros pueblos americanos están organizados alrededor de una plaza circular. Este espacio central tiene un valor sagrado y masculino; es generalmente opuesto al de las cabañas de los hogares. En algunos pueblos, como los gé del Brasil, la casa de los varones se encuentra en medio de la expla-

nada; ahí descansan, conversan e instruyen a los jóvenes, lejos del ruido femenino y profano de los hogares circundantes.

Rodea la parte externa del patio de los tucanos una franja de terreno. En ella se siembra, con cierto desorden, diversas plantas; algunas son alimenticias pero de importancia secundaria (el alimento primario, la mandioca, se cultiva en los huertos privados); otras son destinadas a fines rituales. En ese campo abundan la coca, el tabaco, los pimientos picantes, algunos árboles frutales, la caña de azúcar, el maíz, etc. Las plantas que requieren un cuidado tienen a alguien para ese fin: los hombres se ocupan de determinadas plantas; las mujeres, de otras. Entre esos cultivos suele estar la choza donde se preparan y se ingieren los alucinógenos; en esa u otra edificación del mismo espacio almacenan algunos productos preciosos como el azúcar, la sal, la gasolina y las ollas nuevas de aluminio. Ese jardín medio desaliñado y público es propicio para las amistades particulares y los juegos de amor. En suma, dicho espacio tiene un valor mixto, intermediario y marginal: es a la vez masculino y femenino; en él se cultivan las plantas alimenticias secundarias y también algunas que sirven para los rituales; ahí se preparan y se consumen los alucinógenos. Es un área periférica con respecto al patio y a la casa. También, es medio salvaje e indiferenciado: lo cultural y lo social son incipientes (las plantas crecen sin mucho orden y son productos alimenticios menores; es un sitio de encuentro para las nuevas parejas). En fin, es un lugar donde se establecen los nexos con el más allá, con los mundos no humanos.

Asimismo, entre los tucanos, otro círculo ciñe aquel espacio mixto y ambivalente. Es el área de los bien delimitados huertos. Cada mujer casada tiene uno que fue ganado a la selva por su marido. Ahí, ella siembra el producto alimenticio básico, la mandioca, más algunos complementarios, como son los frijoles. Ahí, la pareja de novios tiene su primera relación, o al menos aquella que sella su matrimonio; también es donde la mujer da a luz una nueva vida. Cuando en los ritos de iniciación masculina los espíritus de los antepasados invaden con sus bailes y voces el patio y la casa, las mujeres se esconden cada una en su huerto. En esos momentos, ellas representan la humanidad atemorizada ante el mundo inquietante de los antepasados y de los hombres en metamorfosis. En el huerto se inicia la vida; y es el territorio propio y entrañable de la mujer. El varón «hace el huerto» para su mujer —o el joven, para su hermana casadera—: elige el lugar, despeja, tala, quema; pero es la mujer quien lo hace fructificar. El varón está en ese lugar cultivado en dos ocasiones cruciales: cuando nace y cuando se casa.

Más allá del círculo ordenado y cultivado de los huertos, está el monte, la selva. Por la selva deambulan las criaturas peligrosas, los monstruos. Es en el monte donde el hombre encuentra la presa de caza, también al enemigo. Es un espacio de convergencia entre la naturaleza y la cultura. El hombre seduce a la pieza de caza, engaña al enemigo y al monstruo o sucumbe ante ellos. La caza y la venganza son necesarias para la sociedad humana; es posible que las otras criaturas también necesiten a los hombres.

El hombre establece oposiciones entre la cultura y la naturaleza (o los otros mundos). Sin embargo, necesita de ésta; no sólo para cazar y vengarse. Para llegar a ser adulto, una chica o un muchacho pasa por un previo matrimonio con la naturaleza: se hace amante de un animal salvaje; luego muere el animal y el joven sale de la aventura hecho un adulto. El muchacho para ser adulto debe matar una bestia. Un varón, una mujer, es quien conoce y se ha dejado arrastrar por la seducción del otro; y ahora le gana en el juego de la atracción y lo vence.

El indio sabe que su mundo depende de otros, de aquellos que están debajo o por encima del suyo. La paz y las amenazas vienen de esas otras esferas paralelas y tan diferentes a la humana. Su religión consiste en mantener relaciones provechosas con esos mundos. Los mitos ilustran e instruyen sobre tales lazos.

Las concepciones más generales y constantes de la mítica americana —el futuro es catastrófico; hay una multiplicidad de mundos paralelos e interconectados; el individuo es plural y frágil; la humanidad está restringida al grupo de uno— se expresan a través de una gran variedad de temas, personajes, motivos que, sin embargo, tienden a repetirse con variantes a través de todo el continente. Vamos a enumerar, sin pretender ser exhaustivos, los asuntos más recurrentes de la mítica americana. Discernir los componentes de una realidad continua y entramada es una tarea difícil y hasta vana; sin embargo, un esbozo de catálogo se justifica en la medida en que pueda ayudar al lector a formarse una idea de la diversidad temática de los mitos americanos:

1. El mundo es creado o recreado por Dios[1].
   1.1. Dios, el Gran Espíritu crea el mundo del presente; recrea otros paralelos al presente.

1. El mundo es creado o recreado. Quien emprende tal obra es Dios. Los mitos lo presentan bajo distintas formas y condiciones: Dios es como un hombre, sigue el mismo ciclo vital; toma o tiene aspectos distintos —es un animal, un fenómeno natural, un astro, un accidente geográfico—; es el Gran Espíritu.

1.2. La divinidad crea, destruye y vuelve a formar sucesivos mundos. El actual es mejor que el o los del pasado; o bien, hay una cierta degradación con respecto a los anteriores.
1.3. Hay una sucesión de dioses y cada uno de ellos hace su propio mundo; el nuevo se superpone al precedente; el último de éstos es el actual y predomina sobre los anteriores.
1.4. Una transformación cósmica se produce por una contienda entre pueblos, por un conflicto hogareño.
1.5. Dios crea los diferentes y actuales grupos sociales.
1.6. Dios vela por su creación.
    1.6.1. Dios, el Gran Espíritu, se enfrenta a otro que es de naturaleza maligna. Ambos se disputan el mundo de hoy.
1.7. Dios no hace nada después de su creación. No interviene, es «ocio».
1.8. Hay una multiplicidad de divinidades y de espíritus. Cada cual cumple una función particular en el establecimiento del orden cósmico.

2. La creación es completada[2].
2.1. La creación del mundo se completa. Por ejemplo, el Sol y la Luna toman sus actuales posiciones y empiezan sus trayectorias; se establece el día y la noche; los animales se multiplican; los monstruos son domados.
2.2. La humanidad primitiva vivía en un estado de privación; es superado gracias al héroe cultural. Por ejemplo, los hombres vivían dominados por un ave que los perseguía y devoraba; los jaguares comían gente; los humanos vivían escondidos en un tronco de árbol por temor a un gigante caníbal; no conocían el fuego, las artes de la cultura.
2.3. El héroe cultural enseña o permite que los hombres tengan:
    2.3.1. Una cualidad moral o destreza (por ejemplo, ser trabajador; prudente; ser buen cazador). Son atributos generales.

2. En los textos míticos no siempre es discernible la obra creativa complementaria de la primera y principal. A veces ambos momentos son tratados en un mismo mito como una sola cadena de acciones realizada por un mismo actor. Quien ejecuta la acción complementaria puede ser el mismo personaje que hizo el mundo u otro: una divinidad menor, un benefactor extraño a la comunidad o un antepasado. La literatura antropológica suele llamar a este actor héroe cultural.

No siempre el héroe cultural beneficia con su consentimiento al hombre. A veces, el bien cultural es arrebatado o sustraído al personaje. En estos casos, la literatura antropológica no suele calificar de héroe cultural a este tipo de actor. Así, el jaguar era el antiguo poseedor del fuego; los hombres se lo robaron. No es un héroe, pues no es un donador activo, es un perdedor.

Las poblaciones con cierta tradición católica asocian o funden la figura del héroe con la de Jesús o la de Dios. En algunos mitos, el héroe cultural toma la figura del Sol, de la Luna, la de algún animal o fenómeno natural.

También están repartidos de distinto modo entre los individuos.
2.3.2. Una condición natural (por ejemplo, procrearse sexualmente, ser mortales).
2.3.3. Una o todas las artes de la cultura.
2.4. El héroe cultural libera a los hombres del yugo de un monstruo, animal o espíritu.
2.5. El héroe cultural establece los diferentes grupos sociales. Les otorga sus respectivas particularidades.
2.6. El héroe cultural establece las funciones y las señales sociales según el sexo, la edad y el grupo social.
2.7. El héroe cultural obra en la Tierra para beneficio de los hombres. Luego, por un incidente, la abandona y sube al Cielo. Este ascenso acarrea una separación entre el Cielo y la Tierra que antes no existía.
2.8. El héroe cultural, la divinidad, tuvo la intención de realizar una obra perfecta para los hombres; por alguna desobediencia o falta de éstos o de algún otro personaje, los bienes tienen ahora un carácter mediocre y escaso.
2.9. Al igual que ciertos dioses, el héroe cultural se enfrenta a un rival, una suerte de anti-héroe. Éste encarna las fuerzas maléficas, los males que el hombre sufre.
2.10. Los hombres y los animales adquieren los rasgos que les son propios.
2.10.1. Ciertos hombres primitivos se convierten en algunos de los actuales animales. Éstos conservan determinadas particularidades de su condición originaria.
2.10.2. Unos animales del pasado se transforman en distintas clases de gente. Éstos conservan algunos rasgos de su condición anterior.
2.10.3. Los animales adquieren las características actuales que les son propias.

3. Los hombres se relacionan con los animales y otros seres[3].
3.1. El muerto, el antepasado, se convierte o toma la apariencia de un animal.
3.1.1. Ese animal-antepasado es protector, a veces dañino, de sus descendientes o de alguno de ellos.
3.2. Un hombre actúa de cierta manera y por eso se transforma en determinado animal, monstruo o espíritu.
3.3. Un humano se enamora de un animal u otro ser.

3. Los animales, los monstruos, los espíritus viven en sus respectivas sociedades. Son espacios contrastados a la vez que similares e interdependientes. Es una cosmovisión que se presta a la producción de un sinnúmero de relatos que describen las relaciones entre los seres de las diferentes partes del Cosmos.

3.3.1. El humano se convierte en amante del animal, del monstruo o espíritu.
3.3.2. El humano amante del animal, etc., toma la apariencia o no de uno de la especie de su pareja.
3.4. Un personaje animal, u otro ser, bajo apariencia humana o no, ataca, protege, seduce o se convierte en amante de una persona.
3.5. Un humano tiene un comportamiento similar al de determinado animal: trabaja con diligencia como tal ave; es funesto como tal otro; hace el ridículo como aquel; es pendenciero como...
3.6. Un animal tiene una cualidad o un defecto humano —es trabajador, diligente, ridículo, ocioso, torpe, impulsivo, etcétera— y actúa en consecuencia[4].
3.7. Un hombre actúa como monstruo y se convierte en monstruo.
3.8. Un monstruo que parecía persona se revela como lo que en verdad es[5].
3.9. Los mundos del Cosmos se relacionan entre sí:
3.9.1. Un determinado mundo —o un personaje ligado a él— provoca una modificación en la Tierra de los hombres:
3.9.1.1. es la causa o el agente del ciclo estacional o de otros fenómenos naturales;
3.9.1.2. de la resurrección de los hombres;
3.9.1.3. de la prosperidad de los campos;
3.9.1.4. provoca terremotos, incendios, inundaciones;
3.9.1.5. los muertos intervienen en las cosas humanas —desde su morada o viniendo al país de los humanos;
3.9.1.6. los seres que en el pasado habitaron en la superficie de esta Tierra, cayeron a un mundo inferior, y desde ahí tratan de resurgir o atacan a los humanos...
3.9.2. Los fluidos de los mundos de arriba caen sobre los de abajo (por ejemplo, la lluvia nocturna son las lágrimas de la Luna).
3.9.3. Una persona visita uno o varios niveles del Cosmos[6].

4. Este asunto —un humano que actúa como cierto animal y viceversa (3.5 y 3.6)— es tratado en numerosos y variados cuentos. A este tipo pertenecen, por ejemplo, los relatos del zorro burlador burlado; del que cazaba bien porque se convertía en jaguar o del que trabajaba bien porque conocía el secreto de cómo lo hace el picaflor o colibrí.

5. Una persona que resulta ser un monstruo es el tema de numerosos cuentos; es el caso de la ogresa comepenes, del caníbal comeniños, de mujeres que se devoran a sí mismas, del violador insaciable.

6. Estos viajes de las narraciones se realizan durante el éxtasis; se alcanza este estado durante una sesión con el chamán o mediante otro rito, y también en los sueños.

3.9.3.1. El muerto parte a su nueva morada; tiene que hacer un largo recorrido.
3.9.3.2. El muerto es resucitado en otro mundo para luego regresar donde los hombres vivos como una nueva persona o como ella misma, o se queda allá para disfrutar o sufrir la vida de los muertos.
3.9.3.3. Mediante una «visión» (es decir, en el éxtasis o con en el sueño) una persona viaja al país donde moran los padres, los dueños o los espíritus de los animales, plantas, objetos, para pedirles un favor o conseguir un bien.
3.9.4. Los astros reflejan el estado de la sociedad o de un individuo. Por ejemplo, si se ven estrellas fugaces es porque los enamorados humanos están en correrías amorosas; el varón Luna está redondo y pleno, se pone su corona (la aureola que rodea al astro en el plenilunio, cuando la noche es despejada); entonces, los hombres vigorosos y plenos como la luna llena, también se ponen sus coronas y parten a la guerra.

4. El tiempo es plural.
4.1. El presente es frágil, y el pasado, poderoso.
4.1.1. El pasado trata de retornar, de atacar al presente.
4.1.2. El futuro es incierto.
4.1.3. El tiempo humano está envejeciendo.
4.1.4. El tiempo de los hombres terminará con una catástrofe.
4.1.5. En el futuro habrá otros mundos.
4.2. Cada uno de los espacios del Cosmos tiene su propio tiempo que discurre a su manera. Por ejemplo: un joven se queda un día en el país de los seres acuáticos. Cuando regresa donde los suyos, los encuentra ancianos; bajo el agua el tiempo pasa más lentamente que en la Tierra.

5. El cuerpo humano es múltiple y frágil; su vida, también.
5.1. La vida humana en la Tierra es ahora breve; antes, no se moría o se resucitaba.
5.2. La condición humana —la sociedad, la cultura, la constitución física, las necesidades— es mediocre. Antes fue mejor o mucho peor. Por ejemplo, el hombre estaba destinado a no conocer la muerte o a poder siempre resucitar y a vivir en una cultura que le permitiese un sustento abundante y fácil de conseguir. Este proyecto se frustró por un determinado incidente o por un fallo en la ejecución de ese proyecto inicial.
5.3. El cuerpo está formado de numerosos componentes (sombra, dobles, ánima, almas, humores...) que se pueden dispersar con cierta facilidad.
5.3.1. Una persona pierde una de sus partes no materiales. Enfer-

ma, se cura o muere. Por ejemplo, alguien tiene un susto y en consecuencia extravía el alma que se desprende cuando uno sueña; por eso el asustado enferma.

5.3.2. Los cuerpos estallan, son cortados en pedazos, dispersados; son recipientes con orificios:

5.3.2.1. Un personaje pierde una parte de su cuerpo, estalla, es rebanado... Por ejemplo, las cabezas de dos amantes incestuosos se desprenden de sus cuerpos mientras duermen abrazados y vagan por la noche dando tumbos y atacando a los caminantes. Un amante bestial muere trozado. Una devoradora de niños cae cuando intentaba subir al Cielo; su cuerpo se estrella y se dispersa formando los riscos, los desiertos y las plantas espinosas.

5.3.2.2. El cuerpo es un continente por cuyos orificios salen y entran los fluidos, con moderación o desmesura. Por ejemplo, un individuo es voraz o se le despierta una voracidad oral o una incontinencia anal desmedida. A un hombre se le despierta un apetito insaciable: devora a su mujer; luego, se come a sí mismo. Hecho un esqueleto, se zampa a la gente de su pueblo. O bien, un hombre es herido por unos dardos invisibles que le ha lanzado un chamán enemigo. El mal se incrusta en el cuerpo de la víctima. Sólo un diestro chamán podrá extraer, absorbiéndolos, esos dardos.

5.3.2.3. El carácter, la salud, la integridad de una persona son alterados por una pócima, un amuleto, un conjuro, por su propia voluntad o por el ataque de un espíritu... Por ejemplo, un joven se transforma en jaguar cada vez que se pone una suerte de chaqueta y bebe tal pócima. Gracias a esa experiencia, llega a ser aquello lo que todo hombre aspira, un cazador.

6. La desmesura es condenable; la mesura es una cualidad humana muy valorada.

6.1. Los no humanos o los que se comportan como tales tienen rasgos humanos en exceso o no los tienen:

6.1.1. Hay individuos humanos o monstruos que no tienen ano o no poseen boca;

6.1.2. otros tienen una vagina dentada que engulle los genitales de sus víctimas;

6.1.3. los salvajes son voraces; ingieren cosas que para los humanos no son comestibles; comen carne cruda o son caníbales; echan ventosidades terriblemente hediondas.

6.2. Los civilizados son ponderados con lo que ingieren y controlan

lo que evacuan. Tienen un cuerpo mediano y completo; no les faltan ni les sobran los orificios, los miembros...

6.3. Un comportamiento desmesurado, incontrolado, una persona que se inhibe de hacer lo que se debe o que viola las reglas sociales, causa desgracias o situaciones ridículas.

7. Cuentos ejemplares: muestran defectos y virtudes de la conducta humana.

7.1. Cuentos de animales. Algunos son similares a las fábulas europeas, si es que no provienen de allí.

7.2. Cuentos y anécdotas de una persona que es y hace lo que no se debe.

7.3. Cuentos del bufón. Un hombre tiene un pene inmenso con el cual engaña y quebranta las reglas sociales. El bufón es y hace justamente aquello que no se debe.

7.4. Cuentos sobre el burlador burlado. Un perseguidor, uno que se creía astuto, pierde frente a su víctima. El burlador suele ser un animal, en especial el zorro o el chacal; también puede ser el bufón. El que gana al burlador suele ser un animal más pequeño: el picaflor sobre el cóndor; el conejo sobre el jaguar[7].

A estos temas y motivos se agregan otros de origen europeo y cristiano. Su presencia y grado de combinación o acomodo con las tradiciones orales autóctonas está en relación con la distinta influencia cristiana y europea que tuvieron y aún tienen los diferentes pueblos amerindios. Se les puede agrupar en cuatro grupos: mitos que retoman temas bíblicos; anécdotas e historias propias de la tradición popular católica; cuentos y fábulas de animales; cuentos maravillosos. Entre los muchos mitos y cuentos de tradición europea y cristiana tenemos:

1. Recreaciones bíblicas:

1.1. La predicación de la Palabra por un apóstol, santo Tomás o el mismo Jesús.

1.2. Dios camina con aspecto de pobre para probar la bondad de la gente.

1.3. Un diluvio sumerge al mundo o a un pueblo; suele ser un castigo divino.

1.4. Unas aves engañan a Dios y por eso la humanidad no logra ser perfecta como Él quería (este asunto se complementa con el del punto 2.8 de la enumeración hecha líneas arriba).

7. El bufón y el burlador (7.3 y 7.4) suelen tener un aspecto fiero o descomunal, pero son poco inteligentes, inocentes y fáciles de ser engañados por un rival más pequeño pero astuto.

1.5. El Mesías: un héroe fue muerto o desterrado, pero volverá para salvar a los hombres[8].
1.6. El Paraíso: hay una Tierra sin mal que los hombres podrían encontrar o reencontrar.

2. Tradiciones populares católicas:
   2.1. Las peregrinaciones prodigiosas de la imagen de un santo patrón hasta llegar a su pueblo preferido.
   2.2. Vida y milagros de un santo o de un alma bondadosa.
   2.3. Amistades y aventuras entre imágenes de santos.
   2.4. Una o más almas salvan a un buen hombre.
   2.5. Las travesuras de Niño Manuel.
   2.6. El viaje de un héroe al Cielo o al Infierno.
   2.7. Una alma en pena.
   2.8. Muertos vivientes.
   2.9. Almas sufrientes en el Infierno y felices en el Cielo.
   2.10. La atractiva hija del Diablo y el joven enamorado.
   2.11. El Diablo se presenta a una mortal y la hace su amante. El Diablo promete bienes a un hombre. El pacto con el Diablo.
   2.12. Anécdotas sobre brujería, hechicería, mal de ojo...
3. Cuentos y fábulas de animales:
   3.1. El rey de los animales.
   3.2. Una competición entre animales de distinta clase.
   3.3. El aspecto, el carácter y la actividad contrastada entre dos o más animales.
4. Cuentos maravillosos:
   4.1. Un monstruo se casa con las aldeanas y consecuentemente éstas mueren.
   4.2. El Sacamantecas.
   4.3. Juan Oso.
   4.4. Juan Haragán.
   4.5. Dos hermanos malos y uno bueno buscan un remedio para sanar o salvar a uno de los padres.
   4.6. La bruja o el ogro asustador o devorador de niños.
   4.7. La sirena que seduce.
   4.8. El tesoro escondido.
   4.9. Las campanas viajan o sus tañidos son escuchados extraordinariamente lejos.
   4.10. El perro salva a su amo de un grave peligro.
   4.11. Los duendecillos dueños de la mina, del bosque, de la cueva...
   4.12. El fantasma de la casa o de un edificio abandonado (este tema se combina con el de las almas en pena)[9].

8. Este tipo de mito tiene una forma próxima al del Mesías, un héroe muerto o desterrado pero que volverá para salvar a los hombres.

9. En un mismo relato suelen combinarse varios de los temas y motivos que hemos enumerado.

Los mitos no siempre se dicen. También se representan. Hay pueblos americanos que rememoran sus mitos en algunas danzas y rituales. En el área mexicana y en la peruana (México y Perú más los países circunvecinos con tradición cultural similares) se realizan unas representaciones al aire libre en el marco de una determinada celebración del calendario católico. En ellas hay danzas, juegos, diversiones y dramatización o sátira de un acontecimiento histórico o legendario: así, los campesinos reviven la lucha entre moros y cristianos, los Doce Pares de Francia, la lucha entre el Inca y el Conquistador. El tema también puede ser religioso: los siete pecados capitales, representados por diablos, tientan al arcángel san Gabriel. Gracias a este medio, esas tradiciones europeas e hispanoamericanas perviven en la memoria de los pueblos de mayor tradición amerindia.

A medida que una sociedad tiene un menor componente indígena y un mayor europeo y más reciente, los temas narrativos hispanos tenderán a ser más numerosos, y los amerindios, menores. El grado de convivencia, entrecruce y combinación entre temas y motivos amerindios e hispanos es un índice del mestizaje cultural alcanzado.

La tradición oral americana —la visión mítica de la vida, los temas y obsesiones que transmiten sus relatos— tiene un influjo no sólo en los pueblos de tradición amerindia. En las sociedades nacionales —en especial aquellas donde la presencia o el sustrato indígena son importantes— se puede advertir las huellas o la presencia de esa tradición. En la ciudad populosa latinoamericana, en su literatura culta, perviven algunas de las concepciones expresadas en los viejos mitos: una visión catastrófica del futuro y un privilegiar el presente, una fascinación por el otro, un cuerpo múltiple y, por lo mismo, frágil. Los mitos dejan entrever el alma de los pueblos que los cuentan; no son historias sin sentido; al contrario, dan sentido a la vida.

Este libro pretende contribuir al conocimiento, o, mejor, al reconocimiento, de esa vieja matriz de las sociedades americanas —indias pero también mestizas, blancas y de todos los colores que comparten estas tierras—. El volumen se compone de diez estudios sobre la mítica americana. Cada uno trata de algunos temas y personajes míticos representativos de una determinada región o pueblo del continente. Seis de ellos tienen un carácter panorámico; los demás son aproximaciones a un asunto puntual y representativo de la mitología de un ámbito cultural. Los primeros son trazos y comentarios de una realidad compleja y variada; los segundos,

por su naturaleza temática, son parciales. Sin embargo, la suma de los diez estudios da una visión global de esa literatura, pues, dado el carácter relativamente unitario de la mitología amerindia, un área, un tema determinados pueden ilustrar el conjunto de la mítica amerindia. Vamos a presentar cada uno de los diez trabajos.

Johannes Neurath, en «Mitologías indígenas de Norteamérica», describe los principales rasgos de la mitología de la América septentrional (desde el norte de México hasta el Círculo Ártico). Muestra los problemas teóricos y metodológicos que plantea su estudio: el constituir una relativa unidad narrativa que no obstante es dicha por sociedades de muy diferente tenor; las dificultades de la clasificación de los géneros narrativos; la disparidad y complejidad de las fuentes. Estas cuestiones teóricas y metodológicas valen también, y en gran medida, para el conjunto de la mitología amerindia. Luego presenta los principales asuntos de la mitología de esa región de América: las cosmologías, las cosmovisiones, el tema del buceador de la Tierra, del Árbol Cósmico y la isla Tortuga, del ascenso al Cielo, de los burladores, transformadores y héroes culturales. Finalmente, revisa unos ejemplos amerindios, clásicos para la historia de la antropología, sobre los vínculos entre el mito, el rito y la organización social. Carrie A. McLachlan examina el papel de los canes en los relatos y en la cosmovisión de los cheroquis (Norteamérica). El personaje del perro está asociado a los fundamentos de la vida, a la existencia terrenal y el viaje del alma después de la muerte. Estas asociaciones se encuentran también en las tradiciones de otros pueblos de Norteamérica.

El trabajo de Guilhem Olivier está consagrado a los mitos de México central en la época prehispánica. Describe la cosmovisión de entonces. Los antiguos mexicanos concebían la Tierra como una superficie plana, redonda o rectangular y rodeada por el mar —cuyas aguas en los confines se levantaban hasta unirse con los Cielos—. Los Cielos eran trece y estaban sostenidos por cuatro o cinco árboles divinos situados en los cuatro puntos cardinales y uno en el Cielo. Cada Cielo tenía sus propias estrellas y estaba habitado por dioses y seres fabulosos. A partir de esta visión del Cosmos, el autor explica las principales características de los calendarios solar (de trescientos sesenta y cinco días repartidos en dieciocho «meses» de veinte días más cinco días «aciagos») y ritual (de doscientos sesenta días). Ciertos principios duales organizaban el universo y regían el carácter de los dioses: el dios supremo era «Dos»; éste se dividía a su vez en dos: un Dos masculino y otro Dos femenino. Las cosas y los seres eran femeninos o masculinos, fríos o calientes; el

jaguar era opuesto al águila, el número nueve al trece, etc. Olivier describe los principales temas míticos: la pareja suprema y la trasgresión en Tamoanchan; los cinco Soles; el origen del hombre y del maíz; el nacimiento del Sol y de la Luna; el Sol de Quetzalcóatl y la caída de Tollan; el quinto Sol de Huitzilopochtli. Finalmente da un ejemplo de la relación entre mito y ritual: la fiesta de Tóxcatl.

Federico Navarrete, en «Mitología maya», muestra ciertas continuidades y transformaciones de la mitología maya desde la época precolombina. Presenta las singularidades y los problemas de interpretación que plantean la escritura y la iconografía dejadas por la civilización maya. Sobre la primera, recuerda al lector que el desciframiento empezó hace una treintena de años; los textos que se han logrado revelar mencionan personajes, hacen gala de una asombrosa profusión de fechas; las referencias a historias míticas son escuetas. En cambio, la iconografía antigua reproduce temas míticos que han pervivido hasta tiempos más recientes; es el caso de la tortuga que representa la Tierra, de los Gemelos divinos, del dios que emerge de las aguas, del Árbol Cósmico. Prosigue el autor con una revisión de los principales textos míticos escritos durante el Virreinato; presta especial atención al más famoso e importante de ellos, el *Popol Vuh*. Presenta la compleja cristianización de la mitología maya; trata de los libros *Chilam Balam* que fueron escritos por los mayas a lo largo del Virreinato y hasta el siglo XIX. A modo de conclusión, realiza un balance de la mitología maya contemporánea.

En «Mitología en los Andes» Juan Javier Rivera Andía presenta los principales personajes de la mitología de los Andes peruanos así como algunos de los temas de dicha tradición. Se centra en la mitología contemporánea; con ese fin hace referencias constantes a los relatos antiguos y de los amazónicos vecinos. Describe y relaciona entre sí diferentes personajes y acontecimientos míticos: el dios creador y el viaje primigenio de la divinidad solar, la sucesión de humanidades, el mozo errabundo, Adaneva, los restos de la humanidad anterior, los poderes subterráneos, la Madre Tierra y los espíritus tutelares, los duendes y demonios, los señores de la noche, del fuego y del hambre, los amores extraordinarios.

El Infierno imaginado por los andinos —católicos desde hace siglos— tiene algunas peculiaridades con respecto a la tradición europea sobre el Infierno. Los demonios andinos no sólo están en el Infierno, también habitan en los roquedales, en las fuentes, en los yermos. No siempre causan perjuicios a los hombres. Pueden inspirar a un músico, entonar las cuerdas de su violín; animan las

danzas de los tiempos excesivos, de las grandes lluvias, sequías y aventuras amorosas; despiertan la imaginación de las tejedoras. El artículo de Verónica Cereceda Bianchi, «Mito e imágenes andinas del Infierno», trata de este tema. A partir de unas consideraciones sobre las figuras diseñadas —llamadas *khurus* («indómitos»)— en los tejidos de los trajes femeninos de Bolivia, la autora describe el imaginario andino sobre los infiernos y sus amos.

En «El tema de la pasión en la mitología amazónica» Alejandro Ortiz Rescaniere aborda uno de los asuntos más recurrentes de la mitología amazónica: las relaciones de seducción y de pasión entre un animal y un humano; son historias que terminan mal para la singular pareja pero que sirven sea como iniciación del individuo a la vida adulta sea para que la sociedad humana alcance algún beneficio, por ejemplo, un cierto predominio sobre la naturaleza.

Bartomeu Melià, en «Mitología guaraní», presenta la mitología guaraní en el contexto de su historia. Su temprana y profunda cristianización ha dejado su sello en la mitología no obstante el largo periodo de aislamiento de esos pueblos que siguió a la expulsión de los jesuitas. La mitología guaraní es una síntesis acrisolada de las antiguas tradiciones amerindias y del cristianismo. Sus relatos, los cantos, las «bellas palabras», las «palabras-alma», conmueven por su espiritualidad y por ser un fruto logrado de dos culturas.

«Mitología wichí y ayoreo» de María Cristina Dasso trata de los mitos de los matacos del Gran Chaco —la región de las sabanas subtropicales, entre el sur de Bolivia y el norte argentino—. Eran pueblos de recolectores, cazadores, pescadores y horticultores. En la actualidad se han vuelto sedentarios y están integrados en los sistemas económicos y políticos nacionales. Los matacos y sus mitos hacen una distinción fundamental entre *wichí* y *ahot*. *Wichí* califica lo familiar, lo propio y lo humano; en cambio, *ahot* es lo extraño y lo desprovisto de real calidad humana. María Cristina Dasso presenta los desarrollos e implicaciones de tal distinción.

Danisa Catalán Contreras es la autora del trabajo «Mitología del extremo sur del continente americano». Los onas, los tehuelches, los alacalufes, los yámanas fueron sociedades pequeñas; estaban provistos de una tecnología muy simple para enfrentar el rudo clima de la América antártica. Hoy viven los últimos individuos de esos grupos. Sus voces se habrían perdido si no fuese por la sistemática recopilación de tradición oral emprendida entre los años 1920 y 1960. Danisa Catalán Contreras presenta una panorámica de esa mitología.

Estos autores —Johannes Neurath, Carrie A. McLachlan, Guilhem Olivier, Federico Navarrete, Juan Javier Rivera Andía, Verónica Cereceda Bianchi, Bartomeu Melià, María Cristina Dasso, Danisa Catalán Contreras— han hecho posible este libro. Juan Javier Rivera Andía prestó una inestimable ayuda durante la edición: con entusiasmo y eficiencia participó en la selección de los colaboradores del libro, tomó contacto y mantuvo el epistolario necesario con ellos. John Sifuentes realizó una revisión completa de los textos. El editor les da las gracias.

MITOLOGÍAS

MITOLOGÍAS INDÍGENAS DE NORTEAMÉRICA

Johannes Neurath

I. LA DIVERSIDAD CULTURAL DE NORTEAMÉRICA

El siguiente texto pretende ofrecer un panorama de la mitología de los indígenas que habitan o habitaban el vasto territorio comprendido entre el norte de México y el Ártico. Desde luego, se trata de una tarea difícil de cumplir en unas cuantas páginas. No solamente nos enfrentamos a una diversidad cultural y lingüística única en el planeta[1], también la cantidad de mitos recopilados y editados rebasa cualquier intento de síntesis.

De acuerdo con las estimaciones de los especialistas, tan sólo en el territorio que corresponde a los Estados Unidos y Canadá se hablaban alrededor de quinientas lenguas, agrupadas en unas sesenta familias lingüísticas (Kammler, 2000: 10). Debido a un proceso de colonización y conquista particularmente violento, gran parte de esta diversidad se ha perdido para siempre, pero hoy día todavía existen alrededor de cien lenguas indígenas al norte de Mesoamérica[2]. También en el ámbito de la morfología social, Norteamérica se caracterizaba por su diversidad extraordinaria: entre los indígenas

1. Obras de referencia sobre etnología e historia de las religiones norteamericanas son: Driver, 1969; Feest, 1998, 2000; Gill, 1982; Hodge, 1907-1910; Hultkrantz, 1979, 1998; Kehoe, 1981; Sturtevant, 1978, s.f.; Swanton, 1952; Trigger y Washburn, 1996.

2. Las principales familias lingüísticas se conocen como esquimal-aleutiano, álgico, nadene, yuto-nahua, kiowa-tano, siouano-catawba, caddoano, iroqués, muskogeano, salishano, wakashano, penutiano y yumano. Existen, además, un gran número de lenguas aisladas, como el haida y el zuñi (cf. Kammler, 2000: 11).

de este subcontinente están documentadas casi todas las formas posibles de organización social (matrilinealidad, patrilinealidad, bilateralidad, sistemas de casas y organizaciones de mitades), en grados de complejidad contrastantes, donde grandes «proto-estados» o «jefaturas» lindaban con los territorios de pequeñas «bandas» de recolectores y cazadores.

Muchos grupos resultan difíciles de clasificar a partir de las categorías comúnmente empleadas por la ciencia social, al desarrollar, por ejemplo, economías mixtas que combinan la agricultura con la pesca, la cacería y la recolección. A diferencia de lo que planteaba el paradigma evolucionista, la adopción del cultivo no siempre significó el abandono de prácticas más antiguas. Por otra parte, en algunas regiones hubo grupos de cazadores, pescadores y recolectores especializados en el aprovechamiento de un recurso local particularmente abundante. En las Praderas, la adquisición del caballo, introducido por los españoles en el siglo XVI, posibilitó el desarrollo de una cacería de bisontes altamente especializada. En el Ártico, la cacería de mamíferos marinos fue la actividad más importante. En ambos casos, se desarrolló una tecnología sumamente sofisticada que posibilitó el aprovechamiento de todas las partes de los animales en cuestión. En la costa del Noroeste Pacífico y en Florida, los recursos pesqueros eran tan abundantes que, sin practicar la agricultura, se podía tener una vida sedentaria y producir suficiente excedente para mantener una organización social altamente estratificada. En la región de los Grandes Lagos se cosechaba anualmente el arroz salvaje, sin que hubiera necesidad de sembrarlo. En algunas partes de California la recolección de diferentes tipos de nueces era tan abundante que, igualmente, se pudo desarrollar una vida sedentaria.

Con tanta diversidad es lógico que los intentos de abarcar antropológicamente las culturas amerindias o norteamericanas en su totalidad, muchas veces, no resulten muy exitosos. Una de las estrategias etnológicas para lograr una visión panorámica medianamente coherente consiste en clasificar a todos estos grupos en áreas culturales, sin embargo, en muchos casos, las discusiones académicas sobre los límites y fronteras culturales se convirtieron en ejercicios estériles e improductivos (cf. Holmes, 1914; Wissler, 1917; Kroeber, 1931, 1939; Kirchhoff, 1943, 1954). Además, la especialización excesiva de los etnólogos en alguna de estas áreas, muchas veces, ha significado que se pierdan de vista los procesos histórico-culturales basados en esferas macro-regionales de interacción. Evidencia de esto es la falta de estudios más sistemáticos

sobre las influencias culturales mesoamericanas en las regiones ubicadas allende el río Bravo.

En el campo de la mitología comparada se han propuesto «provincias mitológicas» basadas en la distribución conjunta de un cierto número de mitos o motivos míticos (Bierhorst, 1985: 16-19). Resulta significativo que estas provincias no siempre coincidan con las áreas culturales definidas según criterios ecológicos e histórico-culturales. Solamente ciertos motivos, pero de ninguna manera todos, y no necesariamente los más importantes, corresponden claramente a regiones culturales determinadas.

1. *Géneros literarios*

Términos como «mito», «leyenda» o «cuento» resultan problemáticos, ya que, muchas veces, no corresponden a los géneros literarios indígenas. Sin embrago, no existe estudio alguno que intente sistematizar las clasificaciones nativas de las tradiciones orales (Gill, 1987: 536). Siguiendo la tradición de los hermanos Grimm, se llama *mito* a los textos eminentemente sagrados, que tratan de dioses o seres primordiales y de su actuación durante los eventos cosmogónicos. En contraste, los *cuentos* son textos fantasiosos de carácter más bien recreativo, que tratan de seres humanos comunes y de animales. Entre algunos grupos indígenas sí existen clasificaciones similares. Por ejemplo, los esquimales distinguen entre «narraciones viejas» y «narraciones jóvenes», mientras que los winebago hablan de historias *wakan* (sagradas) en contraste con historias *worak* (simplemente narradas) (Bierhorst, 1985: 5)[3]. Sin embargo, en muchos casos, este tipo de distinción no funciona muy bien. Un ejemplo serían los famosos cuentos del *trickster* transformador (Radin, 1956; Bierhorst, 1985: 14-15), narraciones cómicas, muy frecuentes en Norteamérica —y Sudamérica—, cuya importancia en el contexto de las cosmogonías es fácilmente subestimada, al menos desde la perspectiva de la mentalidad occidental que considera que la creación del mundo debe ser un evento solemne y de gran seriedad (cf. Sá, 2004: 17-23).

Narrar un «mito» o una historia sagrada puede tener implicaciones que lo alejen del simple acto de contar un cuento. Muchos grupos consideran a las narraciones mismas como personas. Bier-

3. El término «leyenda» suele referirse a los textos con una posición intermedia, una narración sagrada relacionada con eventos históricos reales y, por lo general, relativamente recientes (Gill, 1987: 535).

horst (1985: 5-6) menciona un caso californiano donde, al terminar la narración, «el narrador manda al mito a descansar en su cueva». Por otro lado, Preuss resaltó que «la simple narración de mitos es frecuentemente un acto mágico en sí mismo». Los mitos son mucho más que narraciones, ya que «conceden en el presente una eficacia inmediata a todos los acontecimientos que aparentemente corresponden a los tiempos primordiales» (Preuss, 1939: 68). Se considera que los sucesos míticos narrados se actualizan en el mismo instante de su enunciación.

2. *Documentación y pervivencia*

En lo que se refiere a las fuentes para el estudio de la mitología norteamericana, es notable que para casi cada grupo existe al menos un volumen compilatorio de mitología editado a finales del siglo XIX o a principios del XX por uno de los grandes museos estadounidenses, o por universidades como Columbia y Berkeley. Aparte de estos voluminosos tomos de mitologías supuestamente completas, existe un sinfín de publicaciones donde aparecen textos aislados. Desde luego, la calidad y la cantidad de estas recopilaciones son desiguales, lo que también depende de los mismos habitantes. Algunos grupos indígenas resultan especialmente inclinados hacia el arte de la narración —por ejemplo, los navajos o los huicholes—, otros no tanto —los tarahumaras—. Desde luego, no hay relación directa entre la riqueza mitológica y la complejidad de la organización social o política. Por lo general, los materiales recopilados más abundantes provienen de grupos tardíamente sometidos por los invasores o colonizadores europeos como son, por ejemplo, algunos grupos de las Praderas, los atabascos (navajos y apaches) del suroeste de Estados Unidos, algunos grupos yuto-nahuas del noroeste de México, los grupos de la costa del Pacífico noroccidental (Columbia Británica y sur de Alaska) y los inuit o esquimales. Por el contrario, en algunas regiones (como el sureste de los Estados Unidos), la literatura indígena se perdió en fechas relativamente tempranas y sólo se lograron registros muy incompletos de textos.

Frecuentemente se han publicado versiones traducidas al inglés, por ejemplo: Benedict, 1935; Cushing, 1901; Dorsey, 1906; Dorsey y Kroeber, 1903; Matthews, 1897; Mooney, 1900; Opler, 1938; Swanton, 1929; Voth, 1905; Walker, 1983; pero gracias a la labor de Franz Boas y sus seguidores, también existen numerosas ediciones bilingües, realizadas, por lo general, a partir de una colaboración muy estrecha entre los etnólogos y hablantes nativos,

por ejemplo: Boas y Hunt, 1905-1906; Boas y Tate, 1916; Bunzel, 1932; Dixon, 1912; Goddard, 1903; Preuss, 1912.

Aparte de las obras clásicas, existen algunas recopilaciones de mitología más recientes. Éstas, generalmente, tienen la gran ventaja de haber contado para su edición con las herramientas más sólidas de la lingüística contemporánea, por ejemplo: Malotki y Lomatuway'ma, 1984; Malotki y Lomatuway'ma, 1987. Investigadores como Zollbrod (1984) y Bahr (Bahr *et al.*, 1994; Bahr, ed., 2001) se dedican al reestudio y la retraducción de antiguas recopilaciones. Uno de sus motivos es elaborar versiones en lengua inglesa cuyo lenguaje poético esté a la altura de los textos originales en lengua indígena. Tedlock (1999) hace hincapié en el aspecto «performativo» de los textos.

Observando la rápida desintegración de las tradiciones nativas, los antropólogos de las generaciones de Boas y de sus discípulos hicieron un esfuerzo enorme para rescatar las mitologías indígenas para el futuro. Efectivamente, hoy solamente unos cuantos grupos norteamericanos mantienen una tradición mitopoética viva (Bahr, 2001). En este sentido, la región más fuerte es, sin duda, el noroeste de México, donde, entre algunos grupos de la Sierra Madre occidental, grandes tradiciones míticas se han reproducido oralmente hasta la fecha. Paradójicamente, las recopilaciones de textos nativos siguen siendo bastante incompletas. Así que, al menos en esta región, el estudio de la literatura indígena tradicional de ninguna manera es un asunto del pasado.

Por otra parte, la mitología indígena norteamericana pervive a través de textos literarios de toda índole. Desde el siglo XIX, escritores y poetas angloamericanos se han inspirado en mitos indígenas. Por ejemplo, el famoso poema *Hiawatha* de Longfellow (1856) retoma mitos algonquinos recopilados por Henry R. Schoolcraft en sus *Algic Researches* (1839) (cf. Brotherston, 1992: 346). En fechas más recientes, en Estados Unidos, ha surgido una importante tradición literaria indígena contemporánea, cuyos representantes más conocidos son Leslie Marmon Silko, Scott Momaday y Simón J. Ortiz. A veces, por ejemplo en la novela *Ceremony* de Marmon Silko (1977), se retoman textos rituales tradicionales y motivos mitológicos, que se combinan de manera muy original con expresiones literarias modernas.

Hoy la popularidad de los mitos indígenas es considerable entre los norteamericanos no indígenas, lo que promueve la publicación de numerosas antologías populares (Erdös y Ortiz, 1984, 1998). Además, recientemente, la mitología americana nativa da

indicios de comenzar a desplazar a la greco-latina en tanto que fuente de inspiración alegórica. En el año 2003, al descubrirse un nuevo planeta en los confines del sistema solar se le bautizó con un nombre inuit. Después de una serie de ocho dioses romanos, tocó el turno a Sedna, la diosa del mar de los aborígenes de la Tierra de Baffin.

3. *Variantes y transformaciones mitológicas*

Los temas de la mitología son las transformaciones, y por esta razón resulta lógico que exista tanta diversidad de narraciones, motivos y versiones (cf. Viveiros de Castro, 1998: 471). Sin embrago, en muchos casos, la riqueza de los materiales ha provocado reacciones burocráticas, intentos desesperados de ordenar. América del Norte, en particular, ha sido el campo predilecto de los folkloristas y «estudiosos de los cuentos» de la escuela finlandesa, los mismos que desarrollaron métodos estadísticos bastante elaborados para definir los diversos motivos mitológicos, clasificarlos y determinar su frecuencia (cf. Reichard, 1921; Thompson, 1953, 2000 [1929]). Desde luego, la utilidad de esfuerzos titánicos de este tipo es cuestionable, sobre todo cuando el resultado es una lista interminable de «motivos», cada uno con su respectivo número. Claude Lévi-Strauss criticó el enfoque de la escuela finlandesa en su libro *Mitológicas III* y explicó, usando como ejemplo el caso de los denominados cuentos del «marido-estrella», difundidos en casi todas partes de Norteamérica y estudiados por Stith Thompson (1953), que tan importante es analizar las transformaciones que relacionan mitos contrastantes, como comparar todas las variantes existentes —en este caso 68— de un grupo de mitos similares (Lévi-Strauss, 1992 [1970]: 168).

Uno de los ejemplos más sorprendentes es la comparación que Lévi-Strauss (1992 [1970]: 259-261) hace entre un mito arapajo del tipo «marido-estrella», relacionado con la denominada danza del Sol (M_{428}, tomado de Dorsey, 1903), y un mito sobre el origen del fuego del tipo «desanidador de pájaro», proveniente de los timbira, un grupo ge del nororiente de Brasil (M_{10}). Se trata de dos textos cuya estructura es simétricamente inversa, pero con tanta exactitud que su relación no puede ser simplemente coincidencia, además de que la relación entre estos dos textos coincide con una relación similar entre dos rituales: la danza del Sol de los grupos norteamericanos de las Praderas y el Gran Ayuno sherenteté (Lévi-Strauss, 1992 [1970]: 261). Curiosamente, al final de sus *Mitológicas*, Lévi-

Strauss llega a la conclusión de que la evidencia más clara de un parentesco mitológico panamericano suele encontrarse en las regiones geográficas más alejadas», como las Tierras Bajas sudamericanas y la zona costera de Oregón y Washington (Lévi-Strauss, 1987 [1971]: 533).

Con los cuatros volúmenes de *Mitológicas*, Lévi-Strauss demostró que todo el continente americano (Norte y Sur) conforma un enorme «sistema de transformación». De esta manera, la mitología ofrece una prueba de la unidad de la historia indígena americana. Desde luego, falta indagar más acerca de las relaciones histórico-culturales que puedan explicar las relaciones mitológicas.

Otros autores han contribuido al estudio de las transformaciones mitológicas dentro de pequeñas regiones o entre grupos de la misma familia lingüística. Según una propuesta reciente de Don Bahr, las similitudes y diferencias entre las mitologías pima, maricopa y yavapai deben entenderse como «parodias». Para diferenciarse los unos de los otros, grupos vecinos, en este caso yuto-nahuas y yumanos de Arizona, narran versiones sobre la creación del mundo que son «distintas, pero tampoco demasiado» (Bahr, 1998, s.f.).

Un pionero del estudio de las transformaciones míticas meso y norteamericanas fue el etnólogo alemán Konrad Theodor Preuss, quien en 1905 analizó el significado de la aurora y el crepúsculo en las religiones de la región geográfica que comprende los actuales territorios de México y Estados Unidos (Preuss, 1905: 361). El complejo mítico estudiado por Preuss comprende los mitos del diluvio, sobre el viaje del héroe al Inframundo, el juego de pelota, el entorno acuático del mundo y la Montaña del Amanecer donde se libra la lucha del Sol contra las estrellas. Aunque según Preuss es muy probable que sí exista parentesco cultural entre los antiguos mexicanos y numerosos grupos norteamericanos (*ibid.*: 458), en sus textos queda claro que la existencia de relaciones históricas comprobadas no es un requisito indispensable para plantear comparaciones mitológicos de este tipo (cf. Alcocer, s.f.).

En término generales, los estudios de religión comparada de América han suministrado sólida evidencia acerca de una dicotomía entre dos formas principales de religión, que corresponde, hasta cierto punto, al contraste entre cazadores-recolectores y cultivadores sedentarios y, a la vez, a dos grandes polos de influencia, el chamanismo siberiano traído desde Asia y la civilización agrícola de Mesoamérica y Perú surgida en América. Ya Johann Georg Müller, en su *Geschichte der Amerikanischen Urreligionen* [Historia de las religiones primigenias americanas], de 1855 (pp. 16-17), se refiere

a la creencia en «espíritus fantasmales», emparentada con el chamanismo siberiano, que predomina entre los «cazadores salvajes» de América del Norte y del Sur, y lo contrasta con las religiones sacerdotales de los pueblos agricultores civilizados de Centroamérica y los Andes, cuyos panteones «ordenados» reflejan las leyes naturales. Autores modernos como Underhill (1948), Hultkrantz (1979) y Feest (1998) han retomado esta dicotomía, no sin introducir sus respectivas modificaciones, pero en general se acepta que las religiones del primer tipo se caracterizan por un alto grado de flexibilidad e individualismo, mientras que los cultivadores sedentarios tienden a desarrollar un culto mucho más institucionalizado que es manejado por complejas jerarquías de especialistas religiosos.

El estudio de expresiones culturales relacionadas con instituciones como el chamanismo y el cultivo de maíz pone de manifiesto que la diversidad étnica no es absoluta. A la vez, permite establecer una jerarquización de los motivos mitológicos para su análisis. No todos los mitos resultan ser igualmente «estructurales». Hay paradigmas culturales que pueden rastrearse por todo el continente, pero no siempre se expresan con la misma claridad. Evidentemente, la mayoría de los pueblos norteamericanos se encuentran en algún punto entre estos dos tipos ideales (cazadores-recolectores/agricultores), así que cabe preguntarse cómo se articulan en cada caso estas dos importantes instituciones, «chamanismo» y «cultivo». Los procesos históricos efectivos se desarrollan sintetizando estas dos formas de vida y produciendo una gran variedad de fenómenos culturales. Esta variedad ha dificultado que los pueblos norteamericanos agricultores de maíz sean reconocidos como parte de la periferia septentrional de Mesoamérica, región donde se originó este cultivo. Sin embargo, debemos tener en cuenta que la difusión de la agricultura de maíz no hubiera sido posible sin la difusión de muchos aspectos del ritualismo y de la mitología asociados con el cultivo de la milpa mesoamericana (Neurath, s.f.).

Aparentemente, la tradición chamánica circumpolar es mucho más antigua que la cultura del maíz, ya que se supone que data del Paleolítico (Hultkrantz, 1998: 17). El chamanismo siempre resalta la cacería, aun entre grupos horticultores como los huicholes del occidente de México, o los tukano o los juruna de la cuenca del río Amazonas (Viveiros de Castro, 1998: 472), y aun entre grupos altamente estratificados donde existen aspectos del chamanismo, como entre los mayas clásicos (cf. Hultkrantz, 1998: 9). Posiblemente ésta es la razón por la que las élites mesoamericanas del Posclásico solían autorrepresentarse en sus pictografías como «salvajes» caza-

dores chichimecas del norte de México. Al igual que en el caso de los huicholes actuales, este tipo de autorrepresentación mitológica y ritual no necesariamente es un indicio de una transición reciente del estado de cazadores-recolectores al sedentarismo.

II. ESPECULACIONES COSMOGÓNICAS

Las compilaciones de mitología indígena norteamericana no siempre contienen textos con un genuino contenido cosmogónico. Lo que predomina son otros géneros, como las historias sobre los transformadores (o *trickster*), personajes que causaron que un mundo ya existente adquiriera las características que tiene en la actualidad. Pero sería erróneo suponer que los norteamericanos nativos no se interesaron en las especulaciones sobre los orígenes del Cosmos. Más bien, los mitos sobre los primeros inicios del mundo, muchas veces, pertenecen a una categoría de textos especialmente sagrados o esotéricos, reservados para especialistas religiosos de alto rango o contextos rituales muy especiales.

En algunos casos, la narración de estos mitos, o su entonación en forma de un canto, significa la realización de un ritual de renovación o recreación del Cosmos. Al registrar la mitología de los diferentes grupos indígenas, los antropólogos frecuentemente no lograron acceder a estos ámbitos de la religión, así que podemos suponer que muchas especulaciones cosmológicas indígenas ha quedado sin registro.

En primer lugar, resulta importante aclarar que las mitologías indígenas americanas generalmente no plantean una creación *ex nihilo*. Normalmente, ya existen el Cielo y el mar o el Inframundo, lo que se tiene que establecer es el *lugar de enmedio*. El lugar habitado por los mitantes tiende a considerarse el centro del universo. Incluso algunos endoetnónimos, como la palabra *zuñi*, significan «lugar del centro» (Tedlock, 1999). Según una versión zuñi, recopilada por Cushing (Green, 1979: 346-363),

> Al principio había una oscuridad sublime, que no desapareció hasta la llegada de Nuestro Padre (del) Sol, quien reveló la existencia del océano universal. Además de él mismo, esto era todo lo que existía.
>
> El Padre Sol pensó cómo cambiar la superficie del agua y provocar el surgimiento de la vida para reemplazar con ésta la desolación de las aguas.

> Él frotó la superficie de su cuerpo y, de esta manera, consiguió *yep'-na*.

En una nota Cushing explica que se trata de «sustancia viva de la carne». Ésta puede identificarse con los pequeños pedazos de epidermis y materia grasa que se producen al frotarse uno durante el baño.

> De este *yep'-na* formó dos bolitas. Desde su lugar en la altura, el «lugar más antiguo entre los espacios» [...], lanzó una de estas bolitas. Ésta cayó en la superficie del agua. Igual que una gota de grasa de riñón de venado, que cae dentro de una olla de caldo, la bolita se derritió y se extendió como una espuma por una parte amplia de la superficie del océano, y siguió creciendo y creciendo, hasta que se hundió en el agua.
>
> Entonces, el Padre Sol lanzó la segunda bolita. Ésta cayó, se extendió y creció todavía más que la primera, y expulsó tanta agua que quedó por encima de la primera. Al mismo tiempo, la primera [masa] se convirtió en un ser muy importante: nuestra Madre, la Tierra; y la segunda se convirtió en otro gran personaje: nuestro Padre, el Cielo. Así, el agua primordial fue dividida: el «agua todo abarcador del mundo», por abajo, y el «agua todo abarcadora del Cielo», por arriba. ¡He aquí la razón por la que el Padre del Cielo es azul, al igual que océano, que es la morada de la Madre de la Tierra, incluso su carne es azul, al igual que las montañas en la lejanía: éstas son la carne de la Madre de la Tierra!
>
> Mientras el Padre del Cielo y la Madre de la Tierra estuvieron juntos, la Madre de la Tierra concibió dentro de sus amplios vientres —que eran cuatro inframundos o cavernas— a los primeros seres humanos y las criaturas.

En toda Norteamérica son frecuentes las versiones donde el mundo se crea a partir de una parte tomada del cuerpo humano. A veces, diferentes partes del mundo se crean a partir de diferentes partes del cuerpo (Hultkrantz, 1979: 31). En otros casos, por ejemplo en la mitología cheroqui, lo que se crea a partir del cuerpo humano es el maíz (Mooney, 1900: 244; Gill, 1987: 538), situación que invierte la creación mesoamericana del hombre a partir del maíz.

El episodio del Cielo que copula con la Tierra recuerda ciertas historias del Viejo Mundo (por ejemplo, las babilónicas). No es atípico en el Suroeste, ya que Ruth Underhill (1946: 9) lo aporta también para el caso de los tohono o'odam (pápagos). Sin embargo, donde más se ha recogido este motivo es en la región de los yumanos y yuto-nahuas del sur de California (Kroeber, 1925: 770).

Una variante particulamente interesante se ha recogido entre los luiseño:

> Los primeros fueron Kyuvish, «vacante», y Atavish, «vacío», varón y mujer, hermano y hermana. Sucesivamente, ellos se llamaron a sí mismos y se convirtieron en Omai, «no vivo», y Yamai, «no existente»; Whaikut Piwkut, «blanco pálido», la Vía Láctea, y Harurai Chatutai, «bajando y aburrido»; Tukomit, «Cielo nocturno», y Tamayowut, «Tierra». Ella estaba acostada con sus pies hacia el norte; él estaba sentado a su lado derecho; y ella habló: «Estoy estirada, estoy extendida. Me estremezco, y retumbo. Yo soy disminuida, yo soy el temblor. Me doy vueltas y rodeo. Desaparezco». Entonces, él contestó: «Yo soy la noche, yo estoy invertido (los arcos del Cielo). Cubro. Me levanto, voy hacia arriba. Devoro, consumo (vidas). Capturo, expulso (las almas de los seres humanos). Corto y escindo (la vida)» (Kroeber, 1925: 677).

Aquí, el mito parte de una dualidad primordial, Tierra y Cielo nocturno, con una tendencia hacia la jerarquización. Según Kroeber (*ibid.*), las teorías cosmológicas de los luiseños son únicas y pueden compararse con las cosmogonías polinesias (cf. Hultkrantz, 1979: 31).

El océano original prácticamente es una constante en la mitología amerindia (Preuss, 1905), generalmente bien diferenciado del diluvio (Hultkrantz, 1979: 31). Muchas veces el mundo habitado por el hombre se concibe como una isla. Entre los coras, la Tierra es representada como un montoncito de pinole (maíz molido) que flota dentro de una jícara ceremonial llena de «agua bendita», resaltando de esta manera la fragilidad del Cosmos (Coyle, 2000: 126). Entre los zuñis, la Tierra también se conceptualiza como un recipiente ceremonial, en este caso una «olla de nubes», donde los bordes del recipiente corresponden a las montañas de los cuatro rumbos, llenas de nubes (Green, 1979: 348).

En ocasiones la Tierra descansa sobre la espalda de un animal telúrico-acuático, como la tortuga entre los grupos iroqueses de la región de los Grandes Lagos. Una tradición cheroqui, recopilada por Mooney, plantea que la Tierra es una isla, pero ésta no flota sobre el océano, sino que se encuentra amarrada al Cielo con cuerdas, que impiden que la Tierra se hunda en las aguas primordiales (Mooney, 1900: 239).

En las especulaciones cosmogónicas de los lakota, registradas por James Walker, quien convivió durante casi dos décadas (1996-1914) con el grupo de los oglala de la reserva Pine Ridge, lo preexistente no es el agua, sino la piedra:

> Inyan (la roca) no tuvo comienzo, porque ya estaba cuando no había otra cosa. Su espíritu era Wakan Tanka, «el gran misterio», y él fue el primero de los dioses supremos. Entonces, él era suave y sin forma como una nube, pero tenía todos los poderes y estaba en todas partes. Entonces estaba Han, pero ella no es ningún ser; ella tan sólo es lo negro de la oscuridad.
>
> Inyan deseaba ejercer sus poderes, pero no podía, porque no había otro sobre el cual usarlos. Si quería la existencia de otro, tendría que crearlo a partir de algo que tomara de sí mismo, y tendría que otorgarle espíritu y una parte de su sangre. Mientras más sangre le cediera, más fuerza perdería. Ya que sus poderes estaban en su sangre y su sangre era azul. Entonces decidió crear otro como parte de sí mismo para poder mantener el control sobre todos los poderes.
>
> Para hacer esto tomó algo de sí mismo y lo extendió alrededor de sí mismo en forma de un gran disco cuyo borde llega hasta donde no hay más allá. A este disco lo llamó Maka, «Tierra». Le dio un espíritu que es Maka-akan (la diosa de la Tierra). Ella es la segunda de los dioses supremos, pero es parte de Inyan.
>
> Para crear a Maka, Inyan tomó tanta sangre de sí mismo que abrió sus venas, y toda su sangre salió de él, así que se contrajo y se volvió duro y se quedó sin poderes. Como la sangre salió de él, se convirtió en las aguas azules, que son las aguas de la Tierra... (Walker, 1983: 206-207).

Se observa una jerarquización clara entre las diferentes deidades; a la vez, la creación es resultado de un acto de autosacrificio de parte del ser supremo. El personaje con la mayor jerarquía se caracteriza, precisamente, por la práctica del autosacrificio, un tema que encontraremos en muchos textos mitológicos, desde la antigua Mesoamérica y los huicholes, hasta los indígenas de las Praderas.

El «caos original» que muchas veces caracteriza el tiempo mítico implica que todos los seres saben hablar y se comunican entre sí. A la vez, todo el mundo tiene una consistencia blanda o acuática. Como señala López-Austin (1990), los mitos suceden en el tiempo anterior a la solidificación de la Tierra. Como todo tenía aún una calidad moldeable, las transformaciones eran factibles. En los mitos mesoamericanos, la salida del Sol, frecuentemente, marca el fin del tiempo mítico y la solidificación de las cosas y criaturas. Según Viveiros de Castro (1998: 471), que compara mitologías sudamericanas con las de Canadá y Alaska, estas visiones de un mundo sin diferenciación no necesariamente corresponden a un pasado remoto y perdido, sino que aluden al «estado chamánico» donde todas las transformaciones son posibles. A la

vez, el concepto de un mundo original no diferenciado implica que no es el hombre quien se diferencia de los animales (como lo plantean el libro del Génesis y el evolucionismo darwinista), sino al revés. Lo preexistente es la cultura y lo que narran los mitos cosmogónicos es cómo las diferentes especies de animales se van diferenciando, paulatinamente, de los seres humanos. Esto se aprecia con mucha claridad en las tradiciones cosmogónicas mesoamericanas, donde, después de cada uno de los cataclismos que terminan con la era precedente y su humanidad, sobrevive alguna especie animal, como los peces, los pájaros o los monos (Tedlock, 1985; Brotherston, 1992). Entre los huicholes, la humanidad aún indiferenciada emerge del océano original y emprende una peregrinación hacia el Oriente. Con el tiempo, alguna gente comenzó a quedar atrás, convirtiéndose en toda clase de rasgos de la naturaleza, como piedras y montañas, o en diferentes especies animales, así como en diversos grupos étnicos no-huicholes, como los mestizos, los coras y los tepehuanes. Únicamente los que alcanzan llegar a su destino son los antepasados de los huicholes (cf. Neurath, 2002a: 229-239).

Una forma plástica de expresar la idea de un proceso cosmogónico que conlleva a una estructuración del mundo se aprecia en aquellos mitos que describen la Tierra como un tejido (cf. Klein, 1982). Entre los coras, la diosa primordial teje el mundo a partir de sus propios cabellos (Preuss, 1912), entre los huicholes, la superficie de la Tierra surge a partir de los petates tejidos de los dioses ancestrales (Preuss, 1998: 377). En las religiones de muchos grupos norteamericanos figuran diosas ancianas que se llaman Mujer Araña (*Spider Woman*), aunque en las mitologías éstas no necesariamente aparecen como tejedoras del mundo.

III. LAS COSMOVISIONES

Tradicionalmente, la antropología de Norteamérica busca diferenciar entre las cosmovisiones de cazadores-recolectores y agricultores. En este sentido, Alfonso Ortiz (citado por Feest, 1998: 40-41) propuso diferenciar entre cosmovisiones «centrifugales» y «centripetales». Sus ejemplos son los navajos (ex «nómadas») y los indios pueblo del suroeste de Estados Unidos.

La cosmovisión, desde luego, suele reflejar particularidades geográficas locales. Por ejemplo, entre los kwakiutl de la costa del Pacífico noroccidental, existen cinco mundos, que reflejan las

particularidades de la geografía de la región: la Tierra, el mundo superior, el mundo más allá del horizonte, el mundo bajo el agua y el Inframundo (Feest, 1998: 46). Al igual que entre los hopis (Titiev, 1944), existe la idea de que el Inframundo o mundo de los muertos es como una imagen espectral del mundo de los vivos.

Según Hultkrantz (1979: 27), tendencialmente, entre los cazadores-recolectores tan sólo se habla de Cielo y Tierra; entre los agricultores encontramos al menos tres niveles horizontales del Cosmos. Sin embargo, lo que encontramos es que el número de los niveles horizontales del Cosmos (Cielos e Inframundos) varía considerablemente, también entre grupos no-agrícolas. Entre los algonquinos (ojibwa), que son cazadores-recolectores, cuatro cielos se oponen a cuatro inframundos (Feest, 1998: 44). En California encontramos tres o cinco niveles en total, y, a la vez, los cuatro rumbos son muy importantes. Según los chumash del sur de California, un águila sostiene el Cielo; en el Inframundo vive gente fea y malvada. El arte del especialista religioso chumash era mantener la ubicación el mundo exactamente en la intersección de los ejes solsticiales. Los conocimientos astronómicos de estos especialistas rituales eran considerables. En los rituales se preparaban elaboradas pinturas secas de arena que pueden considerarse mapas astrales (Feest, 1998: 47).

Aunque, con este ejemplo, queda claro que estas observaciones también eran del interés de algunos grupos no agrícolas, en general es válido afirmar que la ubicación de los cuatro rumbos y de los puntos solsticiales es especialmente importante entre los pueblos cultivadores, ya que éstos sirven como marco de referencia para los calendarios rituales agrícolas.

Entre los coras, los indios pueblo, los navajos y diversos grupos cultivadores de las Praderas, los cuatro, cinco, seis o siete rumbos del Cosmos se asocian con diferentes colores. Entre los huicholes, estos colores corresponden, además, a cinco diferentes tipos de maíz (Neurath, 2002a: 139). Finalmente, en la mitología navajo, existe un esquema cosmológico donde los cuatros rumbos corresponden a las cuatros eras previas o mundos inferiores. Algo muy similar se conoce del sistema calendárico de los antiguos mexicanos, donde cada uno de los «Soles» previos corresponde a uno de los cuatro rumbos, mientras que el presente, el «quinto Sol», como síntesis de todas las eras anteriores, ocupa el lugar del centro (cf. Brotherston, 1992: 238-245).

Por otra parte, entre muchos agricultores, el paradigma cósmico es la casa. Los pawnee, cultivadores de la Praderas, que tra-

dicionalmente habitaban casas de tierra (*earth-lodges*), conciben el mundo como una gran casa. Esta concepción no es muy distinta a la de los hopis y otros grupos pueblo, que equiparan los cielos de sus mundos superpuestos con los techos de las casas rituales subterráneas (*kiva*) que, tradicionalmente, tienen el acceso en forma de una apertura en el techo. Por lo demás, parece bastante obvio que la particular arquitectura de los pueblo, con sus construcciones de múltiples niveles, tenga una influencia decisiva sobre las cosmovisiones de estos grupos, donde siempre se mencionan series de mundos superpuestos (cf. Brotherston, 1992: 254).

Por lo general, una lejanía en el espacio se equipara con una lejanía en el tiempo (Feest, 1998: 43). Los seres más antiguos viven en los inframundos más profundos. Por la misma razón, algunos grupos indígenas consideran a los europeos como representantes de una humanidad primitiva. Por ejemplo, para los huicholes los mestizos se asocian con los gigantes *hewiixi,* una población original, anterior a los huicholes que, según otras versiones, fue exterminada por éstos (Neurath, 2002a: 232).

A continuación, trataremos tan sólo algunos temas principales de la mitología, muchos de los cuales tienen una difusión amplia por todo el subcontinente.

1. *El buceador de la Tierra*

Uno de los motivos mitológicos más comunes en Norteamérica es el *earth-diver* (Preuss, 1905: 445; Hultkrantz, 1979: 31). Según Sam Gill:

> El rasgo distintivo del tipo de historia *earth-diver* [...] es atribuir el origen de la Tierra a la hazaña de alguna figura que se sumerge hasta el fondo de las aguas primordiales para conseguir un poco de arena o tierra de la cual se crearía la Tierra. Comúnmente, el buceador es un animal, y por lo general, se mencionan un cierto número de estos buceadores que sucesivamente se sumergen en sus intentos de sacar tierra. Sólo el último buceador tiene éxito. Este personaje, por lo general, se ausenta por un lapso prolongado de tiempo, y regresa a la superficie cuando ya se encuentra al borde de la muerte. Aparte del buceador existe la figura de un creador cuya tarea es tomar el pedazo de tierra o la arena, amasarla, estirarla, entonando cantos de creación, o, por medio de alguna técnica diferente, lograr que ésta se expanda a su tamaño actual (Gill, 1987: 536).

Varía el tipo de animal que logra conseguir la tierra; obviamente se trata de animales acuáticos[4].

Un texto maidu —del norte de California—, publicado por Dixon (1905; cf. Thompson, 2000 [1929]: 24-30), combina el buceador de la Tierra con el descenso de los dioses desde el Cielo, usando una cuerda como Nueve Viento en la lámina 48 del códice mixteco *Vindobonensis Mexicanus 1*. El animal que tiene éxito en encontrar la Tierra debajo del agua es la tortuga, aunque únicamente logra rescatar un poco de tierra bajo sus uñas. Según Preuss (1905), el mito del buceador de la Tierra puede relacionarse con el tema del *drenaje del mundo*. La Tierra se encuentra inundada y todos los cultivos se pudren. Sólo se vuelve habitable cuando un ave o animal logra excavar surcos por donde sale la mayor parte del agua. En un mito cora, recogido por Lumholtz (1902,1: 513-514), el mundo sólido emerge del agua por intervención del murciélago. El mismo mito explica, a partir de las exageraciones cometidas por el murciélago, las particularidades geográficas de la Sierra Madre occidental con sus profundos cañones y barrancas, donde hay poco espacio apto para el cultivo. Entre los cheroquis, es el aguililla (*buzard*) la que cumple esta misma función:

> Al llegar al país de los cheroquis, el ratonero ya estaba cansado, y sus alas, al moverlas, comenzaron a chocar con la superficie. En todas partes donde sus alas se movieron hacia abajo y chocaron se formó un valle, donde sus alas se movían hacia arriba y no chocabaron, resultaron montañas. Cuando los animales arriba vieron esto, temían que todo el mundo iba a ser montañoso, así que llamaron al ratonero de regreso. Pero el país de los cheroquis [la sierra de los Apalaches] sigue hasta la fecha estando lleno de montañas (Mooney, 1900: 239-240).

2. *El Árbol Cósmico y la isla Tortuga*

Como ya vimos, en algunos mitos norteamericanos los primeros seres humanos caen del Cielo. Una de las versiones más conocidas es la de los seneca, que son uno de los cinco grupos iroqueses (Par-

4. Entre los mandan es el pato el que logra sacarla (Maximilian, 1839-1841; Preuss, 1905: 445; Gugel, 2000: 221); en otros grupos de las Praderas es el castor (Preuss, 1905: 445). Entre los arapajoes, encontamos una tortuga buzeadora (Dorsey y Kroeber, 1903: 3-4), entre los menomini los que fracasan son la nutria, el castor y el visón. Sólo la rata almizclera tiene éxito (Hoffmann, 1896: 134).

ker, 1923; Tooker, 1979). El mito relaciona el tema del descenso del Cielo con los motivos del *árbol del Cielo* y de la *isla Tortuga*:

Por encima de la cúpula que llamamos el Cielo existe otro mundo. Allá, en el tiempo más antiguo, existió un país hermoso donde vivía el gran jefe del mundo de arriba y su gente, los seres celestiales. [...] En este mundo de arriba había muchas cosas de las cuales los seres humanos de ahora no saben nada. Este mundo flotaba como una gran nube y viajaba hasta donde el gran jefe quería. La pared de este mundo no era muy gruesa, pero nadie de esta gente sabía qué había al otro lado. En el centro de este mundo crecía un árbol muy alto que traía flores y frutos y toda la gente se alimentaba de estos frutos, todos estaban contentos. Ahora, además, el árbol traía una gran flor en su punta, que resplandecía y alumbraba el mundo de arriba. Un perfume maravilloso llenaba el aire que la gente respiraba. El olor más extraño fue uno que se asemejaba al olor de tabaco sagrado y éste fue el incienso que el gran jefe más amaba. Este incienso se consiguió con las hojas que crecían en las raíces del árbol.

Sin embargo, después de descubrir que su joven esposa tenía un hijo que no era suyo

Él, el antiguo, tuvo una noche atormentada y un sueño le ordenó tumbar el árbol celestial, como castigo para su esposa y como remedio para su espíritu atormentado. [...] La mujer, su esposa, vio que se estaba acercando un problema para el mundo celestial, pero a ella también le gustó la idea de tumbar el árbol porque quería saber qué había debajo de él. [...] El jefe mismo abrazó el árbol y, haciendo un gran esfuerzo, lo tumbó, tirándolo a lo lejos. [Más tarde], el jefe llevó a su esposa al agujero creado al tumbar el árbol. Él la hizo sentar en el borde del hoyo para que viera hacia abajo. Nuevamente, el enojo retornó hacia él [...] Se enojó tanto que [...] le dio patadas, con la intención de arrojarla por el agujero y deshacerse de ella. Cuando esto sucedió, ella agarró la tierra a su lado y recogió todo tipo de semillas que habían caído del árbol. En su mano derecha sostuvo la planta que olía como tabaco ardiente y que crecía en una de las raíces que se habían quebrado. Nuevamente, el jefe empujó a la mujer, cuya curiosidad fue la causa de la destrucción de la mayor bendición que había en el mundo de arriba. La empujó con fuerza y, a pesar de que ella se agarró de la planta y de la tierra, cayó al agujero. Por este agujero había penetrado la superficie del mundo de arriba. Cayendo, [...] se fue hacia la profundidad [...].

Flotando sobre el agua tempestuosa, que estaba abajo, había otras criaturas, algunas similares, algunas diferentes a las que fueron creadas después. [...] Al parecer, también había patos, que vivían en el agua, y ellos vieron que algo estaba cayendo. Los seres o criaturas sabían que una nueva persona estaba llegando hacia ellos y que aquí abajo no había un lugar apropiado para ella. Convocaron una reunión de consejo y buscaron una solución para ayudarle. Acordaron que los patos deberían recibirla con

sus alas entretejidas, para bajarla suavemente hasta la superficie abajo. La gran tortuga del Inframundo debería subir y convertir su espalda ancha en un lugar de descanso. Se pusieron de acuerdo y la mujer bajó a una isla flotante.

La historia continúa con una variante del «buceador de la Tierra»:

Entonces, las criaturas buscaron la manera de crear un mundo para la mujer. Una tras otra bajaron hacia el fondo del agua para buscar tierra y ponerla en la espalda de la tortuga. Un pato bajó tan profundamente que comenzó a respirar agua y regresó muerto. Muchas criaturas intentaron llegar al fondo del agua pero no lo lograron. Al fin, una criatura llamada almizclera llegó al fondo del agua, aunque tan sólo con la punta de su nariz, pero esto fue suficiente, porque logró embarrar el caparazón de la tortuga con lodo. Inmediatamente, la tierra comenzó a crecer. La masa de la tierra creció y, simultáneamente, aumentó el tamaño de la tortuga.

Después de un tiempo, la mujer que había estado acostada con la cara hacia abajo se levantó soltando lo que llevaba en las manos. Muchas semillas cayeron de los pliegues de su vestido. A la vez, repartió la tierra del mundo celestial que había agarrado. Así, causó que las semillas germinaran, una vez que habían caído de su vestido. La raíz del árbol que había agarrado se clavó en la tierra en el lugar donde había caído y también comenzó a crecer hasta que formó un árbol con todo tipo de frutos y flores. En su punta nació una esfera luminosa y el mundo nuevo se iluminó (Parker, 1923: 59-73).

Como vimos, la creencia iroquesa de que la Tierra es una tortuga acuática gigante es tan sólo uno entre la gran variedad de motivos que se encuentran en las cosmogonías indígenas norteamericanas. Se trata de una concepción muy conocida porque, durante las últimas décadas, intelectuales indígenas del movimiento panindiano han popularizado el término de *Turtle Island* para referirse al continente americano. Por otra parte, el motivo del árbol Cielo es una variante de uno de los temas mitológicos más difundidos en toda América: el Árbol Cósmico.

Desde luego, se trata de un símbolo polisémico. En las regiones subárticas y en el oeste de Canadá el motivo es particularmente popular y se enfatiza las funciones de poste que sostienen el Cielo y de conexión entre los diferentes niveles del Cosmos (Hultkrantz, 1979: 23-24). Muchas veces, el acto de tumbar el árbol marca el fin de un estado paradisiaco original o del tiempo mítico en general. En el mito seneca, el acto de arrancar el árbol marca el comienzo de la separación entre los dioses y la humanidad. Veremos en el caso de los mitos de *emergence* (ascenso) del Suroeste cómo los

diferentes niveles del Cosmos quedan incomunicados una vez que se tumba el Árbol Cósmico. Entre los yaquis, el árbol no se tumba. Sin embargo, la aparición del «palo parlante» marca el tránsito del tiempo mítico al histórico (Ewers y Molina, 1987: 35-38). En el México antiguo, el árbol se ubica en el lugar donde se comete la primera transgresión y se rompe el orden original. Por esta razón, el «árbol de Tamoanchan» suele representarse cortado (López Austin, 1994). Entre los hicholes, se realizan rituales donde se plantan los pinos que sostienen el Cielo. Al igual que entre los indígenas de Canadá, los árboles cósmicos son necesarios para mantener el Cielo y la Tierra separados, es decir, para evitar un cataclismo (Neurath, 2002a: 234)[5].

3. Emergence *(el ascenso)*

Contraparte lógica de los mitos donde los ancestros caen del Cielo son los denominados mitos de *emergence*, que narran la salida de los primeros seres humanos desde lugares como el Inframundo, el interior de un cerro, un lago subterráneo o el mar. Más aún que en los mitos del descenso, donde la conexión entre Cielo y Tierra puede ser una cuerda, las historias de la *emergence* implican un Árbol Cósmico, ya que los antepasados trepan por unos carrizos, abetos u otros árboles que llegan hasta el siguiente mundo más allá del Cielo. Recientemente, Armin Geertz registró la siguiente versión entre los hopi de Hotevilla (1982):

> No vivíamos aquí. Solíamos vivir en alguna parte abajo, donde había un pueblo hopi. [...] Ellos vivían de una manera muy caótica [distraída]. Inclusive cuando no había un baile, convivían con las muchachas, dentro de las *kivas*. Y también tenían relaciones sexuales con mujeres adultas. Los padres de estos jóvenes se preocupaban toda la noche y no podían dormir.
>
> Allá, el dirigente era del clan del Arco. No estaba contento. No sabía cómo controlar a sus hijos, los pueblerinos, y deseaba mandarlos a un lugar de refugio. [...] Pensaba que alguien debía explorar el lugar de arriba. Parecía que alguien habitaba en este mundo (en el mundo presente). [...] Entonces, se reunieron en la *kiva* que era de su posesión. Probablemente, tenían un poderoso, un pájaro. [...] Y lo enviaron a esta misión; pero él falló en el intento de alcanzar este lugar. [...] Viajó muy lejos y luego se

5. Desde luego, también en Sudamérica el tema del árbol cósmico es muy relevante. Por ejemplo, en las mitologías caribes (Sá, 2004: 10) el acto de tumbar el árbol de los alimentos marca el tránsito de la cacería y recolección a la horticultura.

cansó y regresó sin haber subido completamente hasta este lugar. [...] Al fin, otros tenían que hacer el intento [...].

Pero todos fallaron en el intento, hasta que

[...] pasaron el asunto a los miembros de la sociedad Kwan. Entonces, ellos tenían que hacer el intento. [...] Ellos se mantuvieron en vigilia. No se durmieron. Fumaban la pipa ceremonial durante toda la noche, pasando la pipa hacia la persona poderosa de su sociedad. Cuando el sol estaba saliendo la mañana siguiente, el poderoso trepó a la parte más alta de la escalera (que sirve como entrada hacia la *kiva*), y le señalaron que volara directamente en dirección del lugar donde el sol había aparecido. Al llegar ahí, debía rodearlo en círculos. Debía dar cuatro vueltas y después directamente volar hacia arriba. Había una apertura hacia este mundo, muy similar a la entrada de una *kiva*. Esta apertura iba a ser igual que una entrada a una *kiva*. Sin duda la encontaría.

Y así fue. Al aparecer el sol encima del horizonte, voló directamente en esta dirección. Al llegar, voló cuatro veces alrededor de este lugar y, al alcanzar una gran altura, voló directamente hacia arriba. Al volar así, aparentemente, descubrió la apertura de la *kiva*, y atravesándola, entró en este mundo. [...] Había oscuridad aquí. Nadie estaba ahí. Pero era inevitable que alguien estuviera ahí, en alguna parte. Entonces, se pudo divisar una fogata, y él tenía que volar hacia ella. [...] Alguien estaba sentado cerca de la fogata. No tenía muchas posesiones. Todo lo que tenía lo llevaba en sus brazos. Entonces, él le dijo: «Siéntate, extranjero, toma asiento. ¿Quién eres para estar aquí? Hasta ahora, nadie había venido aquí. ¿Cuál es la razón de tu llegada?», lo interrogó.

«Sí, me enviaron en una misión, ésta es la razón por la que estoy aquí».

«¿Por qué viniste?», preguntó entonces. «¿De qué grupo eres?».

Le dijo que era de los Kwan. «Yo soy de la sociedad Kwan», contestó.

«Ya veo. Entonces, eres de este grupo. Eres de los buenos. Ya había esperado su llegada», contestó. «¿Qué es lo que te encomendaron hacer?».

«Conseguir que les des permiso para subir».

«Qué triste, yo no poseo ninguna cosa de valor. Aquí vivo, tal cual como me ves ahora. [...] No tengo ninguna cosa de valor, no poseo tesoro alguno. La única propiedad que tengo es esta tierra aquí», declaró. «Pero es problema de vosotros. [...] Si tenéis el valor de subir, entonces subid. Pero no podéis venir así sin más. Diles que celebren la iniciación de los jóvenes. Tienen que organizar una fiesta de iniciación, que determinen la fecha después de tostar maíz. Una vez que hayan determinado la fecha, entonces, que enseñen a sus hijos los rituales que corresponden a este día, el día del Lavado del Cabello. Entonces que comiencen su ascenso. [...]».

Así le dio instrucciones. [...] Finalmente, él se encaminó de regreso hacia la entrada de la *kiva*, y voló hacia abajo, en una línea directa y, justo al acercarse a la tarde, entró en la *kiva*. Aterrizó en el lado norte de la fogata y descansó ahí.

«¿Llegaste?», lo interrogaron. Al recuperar el aliento, se acercó a ellos y les relató todo. Les contó todo lo que había descubierto. «No hay nada valioso que pudiera encontrarse. Esta persona (de arriba) [...] él solo está sentado en su fogata. No hay tesoros que pudieran hallarse».

«Está bien, él vive bajo estas condiciones», alguien interrumpió, y ellos fumaban la pipa ceremonial.

«Él me dijo que debemos hacer lo siguiente [...]». Entonces, divulgó las instrucciones que había recibido.

«Muy bien, haremos eso». Estaban de acuerdo. «Por supuesto, vamos a realizar todo eso».

Y así hicieron. Al tostar su maíz, fijaron la fecha para celebrar la iniciación y, al haberlo logrado, cosecharon. Al terminar con la cosecha, comenzaron a almacenar sus cosechas. Al concluir este trabajo, llegó la fecha fijada, y comenzaron la ceremonia. Llevaron a sus hijos (los novicios) a la *kiva*. Ahí se la pasaron hasta el día del Lavado de Cabello. [...]

Durante este tiempo, los miembros de la sociedad Kwan plantaron un abeto. El árbol llegó hasta el firmamento, pero se dobló y no pudo penetrar en el Cielo. Por eso, plantaron una caña. Creciendo, llegó hasta el techo. Fue esta planta la que perforó el techo y pasó por la entrada de la *kiva*. Ellos ya estaban listos. Entonces, cantaron el «canto de la salida» (el canto que cantan los katsinas cuando salen por la entrada de la *kiva* para danzar). Y cantando este canto salieron. Ascendieron por en medio de la caña.

La gente se dio cuenta de que algo estaba pasando y hablaron entre ellos: «Nuestros mayores están partiendo hacia algún lugar». En algunos lugares, la gente despertó y comenzó a seguirles. Todo esto sucedió a la medianoche. Todos querían ir con ellos. Pero ellos no tenían la intención de llevar consigo a malvado alguno. Pero esta gente trepó a la caña y los acompañó de todas maneras. Obviamente, fue gente de todo tipo (de todos los clanes y todas las razas).

Mientras la gente continuaba ascendiendo, el canto terminó. Entonces, empujaron la caña y ésta se cayó. Seguramente había aún mucha gente trepando por la caña. [...]

Nada valioso se encontraba aquí. [...] Los miembros de la sociedad Kwan se apuraron en crear cosas. Hicieron el sol y también la luna. Una persona llamada Vieja Señora Kwan (la Mujer Araña) cargó un costal lleno de estrellas y estaba decorando el Cielo. Mientras ella estaba haciendo eso, el coyote rápidamente abrió el costal, ya que su naturaleza es ser curioso. Ella había sacado las estrellas una por una, adornando el Cielo, pero cuando el coyote abrió el costal, las estrellas salieron volando y quedaron tiradas en el Cielo, arbitrariamente, sin plan alguno. Por esta razón, están en esta posición. Ella sólo logró completar la Honda (*Ursa Minor*) —la Honda de Estrellas, el Arco, el Cucharón (*Ursa Maior*)—, el Cucharón de Estrellas y los Ensartados (el Cinturón de Orión). Además, acababa de dibujar la Vía Láctea. Fue por la intromisión del coyote por lo que las estrellas quedaron regadas sin sentido. Así, sólo algunas están puestas de manera bonita en el Cielo (Geertz, 1994: 344-349).

Aunque se conocen mitos similares en otras áreas de agricultores (Hultkrantz, 1979: 32), un mito de *emergence* con estas características puede considerarse algo específico para la región del Suroeste norteamericano[6]. Los mitos de *emergence* del Suroeste casi siempre implican una serie de mundos superpuestos. Ya se mencionó la relación que este motivo mitológico guarda con la arquitectura pueblo. En cada uno de los mundos se repite la historia, lo que permite prever que, en el mundo actual, pronto nos encontraremos en una situación similar (Geertz, 1994). Las series de aves o «personas poderosas» que buscan el agujero en la cúpula celeste recuerdan a los animales buceadores que intentan sacar tierra del fondo del agua (Gill, 1987: 536). De manera análoga, suele hablarse de varios intentos de plantar un árbol que logre penetrar en el Cielo[7].

La mayoría de los textos comienza narrando la situación insoportable de un mundo soperpoblado donde la gente, al moverse, se pisa los pies o se molesta de otra forma. En este sentido, la versión zuñi cuyo principio ya fue citado (Green, 1979) es única porque nos cuenta acontecimientos cosmogónicos anteriores a la salida del Inframundo. Los Gemelos héroes entran en la Tierra desde arriba, combinando el mito de la *emergence* con el motivo del viaje del héroe por el Inframundo, un tema que, sin duda, se relaciona con textos mesoamericanos donde el héroe o los héroes culturales abren un cerro para extraer los huesos de los antepasados o el maíz.

Otra característica de los mitos de *emergence* es que se combinan con leyendas sobre migraciones horizontales, ya sobre la superficie de la Tierra (Gill, 1987: 537). En las mitologías de los navajos, wichitas y pimas se puede constatar —en el contexto de

6. Por supuesto, existen numerosas variantes de este mito, también entre los diferentes pueblos hopis (Geertz, 1984, 1994). Entre los zuñis se han documentado múltiples versiones, aparte de la ya citada (cf. Cushing, 1896; Stevenson, 1905; Bunzel, 1932; Benedict, 1935; Tedlock, 1999). El extenso mito de *emergence* de los keres de Acoma fue publicado por Stirling (1942). Una de las tradiciones mitológicas más eleboradas y mejor documentadas (Matthews, 1897; Zollbrod, 1984) es la de los navajos (*diné*), un grupo atabasco del suroeste de los Estados Unidos que hoy es la etnia indígena más numerosa de la Unión Americana.

7. Entre los navajos, al igual que entre los hopis, una persona poderosa encuentra la apertura (*sipaapuni*) y un árbol sirve de escalera. En el mito de Acoma, el árbol penetra en el Cielo y la persona poderosa (en este caso, el tejón) hace la apertura más grande (Stirling, 1942: 2). En la versión hopi registrada por Voth (1905), no se trata de encontrar la apertura (todos que lo intentan lo logran), sino de encontrar a Maasaw, el habitante del mundo actual, que es el dios de la muerte (Malotki y Lomatuway'ma, 1987).

los mitos del diluvio— la transformación del motivo del carrizo de la *emergence* en el vehículo utilizado para salvarse del diluvio. Entre los wichitas (un grupo caddo de las Praderas meridionales), los seres humanos se salvan de la inundación trepando a doce cañas. Algunas variantes de los mitos navajos de la salida del tercer mundo al cuarto plantean que, al llegar el diluvio, la gente se salvó en el interior de un carrizo que flotó (Matthews, 1897: 217). De una manera similar, los pimas narran que, al meterse en el interior de un carrizo, el personaje llamado *Earth Doctor* (en otras versiones, el coyote) logra salvarse de la inundación (Russel, 1980 [1904-5]; Preuss, 1905: 436, 439). Estas últimas versiones nos acercan mucho a la mitología de los coras y huicholes, donde el único sobreviviente humano del diluvio, generalmente, usa un tronco hueco para su salvación (Lumholtz, 1902,2: 193).

Por otra parte, entre los huicholes y coras también existen mitos que plantean una salida de los ancestros, pero no de un agujero en la tierra, sino del mar, que se identifica con el Inframundo. Los huicholes ubican su lugar de salida en la costa de San Blas, Nayarit, por donde se encuentra la piedra blanca Waxi Wimari. Al igual que entre los indios pueblo, se combina el motivo de la *emergence* con el motivo de las migraciones. Por lo general, se enfatiza la importancia del autosacrificio: a través de sus sacrificios y autosacrificios, los antepasados pudieron lograr la calidad de dioses o iniciados. A la vez, se transformaron en cosas que sus descendientes necesitaban para vivir: agua (en sus diferentes formas), maíz y otras plantas alimenticias, el sol, venados y otros animales, tabaco y peyote (Neurath, 2002: 229).

En diferentes partes de Norteamérica existen mitos donde los ancestros salen de un cerro. La más conocida es el mito choktaw, donde la gente emerge de un cerro curvo llamado Nanih Waiya, un lugar mítico que sin duda se asemeja a la Culhuacán de los mexicas (Swanton, 1931: 6, 36, 100; Bierhorst, 1985: 192-193; Neurath, 1994: 339-341). Según los lakota, un grupo siouano de las Grandes Planicies, la gente, al igual que los bisontes, vivía debajo de la tierra. Los antepasados de los seres humanos salieron de este mundo mientras que los que siguen viviendo ahí son los dueños de los rebaños de bisontes (Feest, 2000: 14; cf. Powers, 1982: 69; Walker, 1983; Jahner, 1987). En otro mito lakota, los diferentes grupos de seres humanos salieron de la panza de un gran monstruo. «Abrieron su cuerpo, y entonces, durante todo el día, salieron grandes tribus de gente, moviendo sus campamentos, y se asentaron en grupos a lo largo de las hermosas vueltas del río...» (Deloria, 1932: 7-8,

citado por Jahner, 1987: 58-60). Aquí, el motivo mesoamericano de la muerte del Cipactli (Garibay, 1965: 108) muestra su afinidad con las historias norteamericanas de la *emergence*.

4. Trickster*, transformadores y héroes culturales*

Los cuentos de los *tricksters* son más conocidos, no sólo entre los lectores de mitologías publicadas, también son los más populares entre los indígenas y, cuantitativamente, los que generalmente sobresalen dentro de las recopilaciones (Hultkrantz, 1998: 18). Estos relatos, muchas veces, son conocidos por todos los miembros de la comunidad, y su narración puede tener lugar en las situaciones más variadas e informales. A menudo, estos textos explican la existencia de instituciones o costumbres determinadas, así como el origen de la muerte, del fuego o de animales y plantas importantes. Como ya mencionamos, la falta de seriedad que se observa en esta clase de cuentos ha provocado reacciones encontradas por parte de los especialistas, quienes consideran como una «anomalía» el hecho de que la figura de un «bufón» egoísta coincida con la del «héroe cultural» (Basso, 1987: 6). El primer autor clásico de los estudios mitológicos norteamericanos, Daniel Brinton (1868), declaró que el *trickster* era un fenómeno de degeneración[8]. Según él, originalmente, este personaje era un héroe cultural o demiurgo, si no una deidad suprema. Boas (1898: 6), por el contrario, negó que se tratase de un fenómeno religioso, y prefirió hablar de «ficción» (literatura recreacional)[9]. Paul Radin (1915) sigue a Boas en el sentido que considera que los «aspectos del héroe cultural» son secundarios. Más bien, plantea que esta figura cómica es un *true model of man*. Por otra parte, tanto Radin como Weston La Barre (1970) relacionaron a este personaje con el chamanismo (Hultkrantz, 1997). Al igual que los *trickster*, los chamanes se transforman, viajan al más allá

8. «Abunda en triquiñuelas y artificios, pero con frecuencia es incapaz de conseguir una comida nutritiva; siempre ansioso por probar sus artes mágicas en animales grandes, pero fallando habitualmente de forma ridícula en la empresa; envidioso de los poderes ajenos, se esfuerza constantemente por superarlos en lo que mejor hacen; en pocas palabras, poco más que un bufón malicioso que se divierte con las chanzas y abusa de sus poderes sobrehumanos para fines egoístas e innobles» (cit. en Hultkrantz, 1997).

9. «Descubro que en la mayoría de los relatos sobre el transformador o el héroe cultural, el asunto principal es [...] puramente egoísta, y que los cambios que de hecho benefician a la humanidad son benéficos sólo de forma incidental. Son planeados por el transformador con el propósito fundamental de conseguir sus propios objetivos egoístas» (cit. en Hultkrantz, 1997).

de las apariencias y vencen a todo tipo de seres poderosos, usando toda clase de trucos y, sobre todo, su talento teatral (Sá, 2004: 25). Incluso se ha llegado a plantear que el *trickster* es una sátira del chamán (Bierhorst, 1985: 18). Siguiendo a Basso (1997), podemos caracterizar a los *trickster* y chamanes como personajes dotados de *pragmatic creativity and flexibility* (Sá, 2004: 20). En las religiones chamánicas, los héroes no necesariamente se dividen en «buenos» y «villanos», así que el comportamiento impulsivo e inconsistente del *trickster* no excluye que éste sea también un gran «héroe cultural» y benefactor de la humanidad (*ibidem*: 22). Un mismo personaje puede aparecer como noble y altruista, travieso y astuto, lujurioso y egoísta, o torpe e irresponsable. Sus actos pueden tener consecuencias positivas o negativas para la humanidad. Ya vimos el caso hopi donde el coyote echa a perder el diseño ordenado de las estrellas en el firmamento que estaba preparando la Mujer Araña. Por el otro lado, se podría mencionar que, entre los mismos hopis, Coyote muere voluntariamente y renuncia a la resurrección, para inaugurar una forma de muerte que dure más que cuatro días, lo que se considera una bendición, porque evita el sobrepoblamiento de la Tierra (Parsons, 1939, 1: 217, 241). En otra versión, Coyote tapa con una piedra el agujero de la Tierra que conecta este mundo con el país de los muertos, impidiendo así el regreso de los muertos, pero aquí su motivación no es la preocupación demográfica, sino que se trata de un acto de pura travesura (Titiev, 1944: 176).

Coyote es la forma zoomorfa de la figura del *trickster* en todas las zonas áridas del Oeste y Suroeste norteamericano. En otras regiones, el mismo papel lo ocupa la liebre (en las tierras boscosas del Este) o el cuervo (sobre todo en el Noroeste) (Hultkrantz, 1979: 36). Desde luego, también hay formas antropomorfas del *trickster*, como el Niño Salvaje (*Wild Boy*) de la mitología cheroqui (Mooney, 1900). En el Suroeste también existe una figura histórica convertida en *trickster*: Montezuma (Parmentier, 1979; Hultkrantz, 1979: 37).

Como estafador, el *trickster* roba la luz (costa del Pacífico noroccidental, cf. Seler, 1915; Bierhorst, 1985: 29), el Sol (en el Suroeste) o el fuego (en Mesoamérica y en el noroeste de México, cf. Preuss, 1912; López Austin, 1990). Por otra parte deja escapar cosas importantes. El *trickster* cheroqui libera a los animales de cacería que estaban encerrados en una cueva. Desde entonces, los hombres tienen que buscarlos arduamente en el bosque en lugar de simplemente recogerlos (Mooney, 1900: 243-244). Entre los zuñis, Coyote tiene la culpa de que exista el frío porque, por curiosidad,

abrió una caja en la que se guardaban el Sol y la Luna y los dejó escapar (Benedict, 1935: 16-18).

Desde luego, muchos dioses transformadores (Hultkrantz, 1979: 33, 1998: 17), *Heilbringer*, o héroes culturales, no tienen carácter de «estafadores» o *trickster*, pero es muy significativo que en muchas tradiciones estos dos aspectos sí están combinados. Casi invariablemente, el héroe cultural opera en un mundo ya existente (Preuss, 1922: 162), donde introduce instituciones humanas, cultos o cultivos. Ocasionalmente, por ejemplo entre los mandan, el personaje aparece también como el primer hombre (Hultkrantz, 1979: 42).

Lo que es muy frecuente es que el héroe cultural realice viajes que implican un desplazamiento entre los diferentes niveles horizontales del Cosmos, por ejemplo, entre el Cielo y la Tierra, o entre la Tierra y el Inframundo. Generalmente, se establece algún tipo de alianza matrimonial entre los habitantes de los diferentes mundos. De esta manera, los mitos del «marido-estrella» implican que una mujer terrestre o diosa de la fertilidad se case con un personaje o dios astral. Los hijos de ambos suelen ser grandes héroes y aniquiladores de monstruos, que descienden del Cielo a la Tierra y, a final de sus vidas, regresan al mundo de su padre celeste (Lévi-Strauss, 1992 [1970]: 168-170). Cuando el héroe viaja al Inframundo, generalmente, lo hace para adquirir las semillas para el cultivo. Entre los huicholes, el héroe viaja al interior de la Tierra y termina casándose con cinco mujeres que representan las diferentes variantes del maíz (Furst, 1994). Por otro lado, entre los coras, un grupo vecino de los huicholes, el héroe cultural desciende del Cielo a la Tierra e introduce el cultivo de maíz y los ritos relacionados (Preuss, 1912). En la mitología navajo, el héroe y su guajolote emprenden un viaje por el río San Juan e introducen la agricultura entre pueblos cazadores de venado. La mera belleza de su plantación le permite ganarse a la hija de un vecino llamado Criador de Venados (Matthews, 1897: 182-183; cf. Brotherston, s.f.).

Todos estos mitos dialogan con el *Popol Vuh* (Tedlock, 1985) y otras leyendas mesoamericanas (Brotherston, 1992, s.f.).

En muchas religiones americanas, los héroes culturales o transformadores son una pareja de gemelos, en la que, a menudo, uno es *Heilbringer* y el otro un *trickster* (Gill, 1987: 538; Hultkrantz, 1979: 39-41). El hermano mayor, frecuentemente, se asocia con aspectos masculinos de la cultura, como la guerra; el menor puede tener asociaciones acuáticas o femeninas. Por ejemplo, entre los navajos, los gemelos se llaman «Matador de Monstruos» y «Niño del Agua» (cf. Reichard, 1950: 481-486). Entre los tuscarora, la

polaridad entre el gemelo positivo y el negativo es llevada a un extremo, ya que se plantea un dualismo cósmico comparable al antagonismo entre Ormuz y Ahrimán en la religión del antiguo Irán (Hultkrantz, 1979: 40-41). Pero tal dualismo es un caso excepcional. Por lo general, los gemelos muestran un cierto antagonismo pero con ellos, a la vez, se busca expresar la unidad entre los opuestos. En este sentido, el planeta Venus, con sus fases contrastantes de estrella de la mañana y estrella de la tarde, ofrece un «operador concreto» idóneo para el pensamiento mítico (Neurath, 2004). Los héroes astrales venusinos sufren dos transformaciones, pasando de su polo positivo al negativo y viceversa. Preuss (1908, 1912, 1925) analizó los mitos venusinos de diferentes grupos de la Sierra Madre occidental, señalando que el héroe cultural se identifica con el lucero de la mañana, introduce el cultivo y el culto, mientras que su *alter ego*, la estrella vespertina, es un espíritu desenfrenado de la vegetación.

Otro eco del *Popol Vuh* es la afición de los héroes y *trickster* norteamericanos por el juego de pelota. De manera similar a los Gemelos mayas que retan a los señores del Inframundo, en la mitología menomini (Skinner y Satterlee, 1915, en Thompson, 2000 [1929]: 11), los de arriba (aves) juegan contra los de abajo (peces, serpientes, osos, nutrias). Uno de los de arriba es el Ave del Trueno, «que siempre gana el juego» (Hoffman, 1896: 135). Por otra parte, el niño salvaje cheroqui vence a los lobos, que dicen querer jugar a la pelota contra él, pero que en realidad quieren matarlo (Mooney, 1900: 245).

IV. MITO, RITUAL Y ORGANIZACIÓN SOCIAL

Para los antropólogos, la mitología indígena norteamericana ofrece casos clásicos para estudiar la relación entre mito y ritual. En algunas religiones, por ejemplo los arapajoes (Dorsey, 1903), los pawnee (Linton, 1926; Fletcher, 1902), los navajos (Mathews, 1902) y los hopis (Geertz, 1994), existen ritos que, efectivamente, escenifican o recrean episodios de la mitología, aunque narración y acción ritual nunca coinciden totalmente.

Por ejemplo, se supone que el denominado *Sun Dance* (danza del Sol)[10] de los arapajoes escenifica el descenso del Cielo a la Tie-

10. El nombre correcto de la danza del Sol es «ceremonia de la Cabaña de Sacrificio (*Offering Lodge*)» (Dorsey, 1903).

rra de una mujer y su niño por medio de una cuerda. Se trata de una mujer de origen terrestre que abandona a su «marido-estrella» para volver a la Tierra. La cuerda resulta demasiado corta, así que la mujer no alcanza el suelo y permanece suspendida en el aire. Se cae a la Tierra y únicamente su hijo sobrevive. Criado por una señora vieja, esposa de un monstruo acuático, el niño se convierte en un gran aniquilador de monstruos y, al final del mito, se convierte en la Estrella de la mañana (Dorsey, 1903: 212-228). Al escenificar este mito en el ritual de la danza del Sol, jóvenes guerreros perforan sus músculos pectorales y se suspenden desde un palo largo o del techo de una casa ceremonial, escenificando el descenso del héroe celeste. Permanecen colgados en el aire hasta que sus músculos se rompen. Aparentemente, se identifican con el héroe venusino que sobrevive a la caída, pero también saben que no todos los jóvenes superaron este doloroso rito iniciático.

Llama la atención que no todos los grupos que practicaban la danza del Sol relacionaban este rito con el mito del «marido estrella». En la variante mandan de la danza del Sol, la fiesta O-kee-pa, se escenifican otros episodios de los mitos cosmogónicos como el diluvio y el primer hombre. La casa ceremonial donde se realizaba la danza del Sol también representaba la montaña en que el adversario del primer hombre había encerrado a los bisontes para provocar que los mandan se murieran de hambre. Una danza del Bisonte representaba la liberación de los animales (Catlin, 1968 [1867]; Gugel, 2000: 220-223).

El sacrificio de flechamiento pawnee era una escenificación bastante exacta de un combate mítico entre dos dioses astrales, la Estrella de la mañana y la Estrella de la tarde. La víctima representaba a la diosa Cu:piritta:ka, «Estrella femenina blanca», también conocida como «Estrella brillante» o «Estrella vespertina». El hombre que disparaba la flecha mortal personificaba al dios U:pirukucu, la «Estrella grande» o «Lucero matutino». Según una versión del mito, la Estrella de la tarde era una diosa poderosa y bella, pero que se negaba a crear el mundo, como se lo exigía el dios de la estrella matutina. En un gran combate, la diosa y sus aliados —el oso, el puma, el gato, el lobo y un grupo de estrellas llamado «serpiente»— fueron derrotados por la Estrella de la mañana, que solamente tuvo el apoyo de su hermano menor, el Sol. Así que la Estrella de la tarde fue obligada a casarse con el dios de la Estrella de la mañana, y le fueron arrancados los dientes vaginales. Pronto, ella dio a luz una niña, la primera mujer, que fue casada con el primer hombre, hijo del Sol y de la Luna. La Tierra fue creada como

hogar para la pareja y sus descendientes matrilineales, los skidi. Finalmente, la Estrella de la mañana exigió a los hombres un sacrificio humano como retribución por sus esfuerzos (Dorsey, 1906: 38-41; Murie, 1981)[11].

A veces, las representaciones rituales muestran contrastes significativos con respecto a la secuencia narrativa del mito. Muchos ritos de la fiesta hopi de iniciación masculina, Wuwtsin, corresponden a pasajes del mito de la *emergence* (Geertz, 1986: 43, ver *supra*), pero la secuencia en que se realizan estos ritos no corresponde al orden de los episodios tal y como lo establece el mito (cf. Neurath, 2002b). Queda claro que los candidatos, llamados *kele* o «pequeños halcones», disfrazados como esas aves, aún incapaces de volar, se encuentran en el Inframundo, es decir, en la era anterior a la salida de los antepasados hacia la Tierra (Stephen, 1936, 2: 973; Titiev, 1944: 133, 134). En una ceremonia se encienden fogatas (el «fuego nuevo») y se realiza una ofrenda dedicada a Maasaw. El acto simboliza el encuentro de los antepasados con este dios (Stephen, 1936, 2: 959, 964; Titiev, 1944: 131). Una delegación es enviada a visitar un adoratorio en el cañón del Colorado (hopi: Öngtupqa, «Cañón de la Sal») que se considera, precisamente, el lugar de la salida (*sipaapuni*) (Titiev, 1944: 131; Geertz, 1994: 222; 1986: 47). Antes de salir a la Tierra se fuma la pipa de los *kwan* igual que lo hicieron los antepasados. Asimismo, tal como lo plantea el mito, en la mañana se les lava la cabeza a los *kele*, acto que simboliza su iniciación y salida hacia una nueva vida (Titiev, 1944: 136). Geertz menciona, además, un ritual en que se quita la escalera de la *kiva*, para escenificar el episodio de tumbar el carrizo (1994: 80). Más tarde, durante el día, los *taw* realizan danzas en las cuales portan insignias de madera que representan vaginas. Las mujeres se suben a los techos de las casas y arrojan basura, agua y orines a los danzantes (Fewkes y Stephen, 1892: 209; Titiev, 1944: 132). Este ritual remite, probablemente, a la vida decadente (*koyaanisqatsi*) en el sobrepoblado Inframundo, donde «las mujeres se volvieron locas» (cf. Cushing, 1924: 165) y «No se veían, se pisaban, se orinaban mutuamente y se arrojaba basura el uno al otro» (Benedict, 1935, 1: 1). Sin embargo, ritos realizados por los *wuwtsim* y *taw*

11. El sacrificio pawnee era un ritual sumamente complejo, lleno de simbolismos políticos, cosmológicos y sexuales (Fletcher, 1902; Linton, 1926; Weltfish, 1977 [1965]: 106-118). El andamio rectangular en que se ataba a la víctima femenina era un auténtico cosmograma que enfatizaba los contrastes temporales y espaciales, como día y noche, Este y Oeste, verano e invierno.

también se refieren a la adquisición del maíz que, según algunas variantes míticas, es un don que los seres humanos recibieron de Maasaw después de su salida del Inframundo (Titiev, 1944: 139; Malotki y Lomatuway'ma, 1987: 113).

La fiesta Hikuli Neixa de los huicholes es un caso diferente. El canto recitado durante la fiesta se refiere al viaje iniciático de los ancestros al desierto oriental de Wirikuta, mientras que el rito escenifica el regreso de los peregrinos, ya transformados en la serpiente de la lluvia (Neurath, 2002a: 250-252).

En muchos casos la relación entre mito y rito es mucho menos obvia. Además, en muchos casos resulta problemático afirmar que el rito sea una «escenificación». Tomando el mitote cora como ejemplo, Preuss (1933: 9) explica que no se trata de una repetición o representación. Cada celebración de un rito se vive como si se tratase de su primer acaecer, «en una forma tal como la inauguró el héroe cultural». De esta manera, el contenido del mitote es su origen.

Más importantes aún para la historia de la antropología y la sociología son los estudios sobre la relación entre mito y organización social. Los clanes zuñis, según el análisis de Cushing, son un caso *princeps* en todo el debate teórico sobre la determinación social de la religión. De hecho, el texto *Outlines of Zuñi Creation Myths*, publicado en 1896, basado en un trabajo de campo realizado entre 1879 y 1884, fue una de las contribuciones más influyentes de la naciente disciplina antropológica, sobre todo por un apartado de su introducción, titulado *Outline of Zuñi Mytho-Sociologic Organization*. En palabras de Durkheim y Mauss, quienes retomaron a Cushing como una de las fuentes claves para su teoría sobre la *Clasificación primitiva* (1963 [1903]), lo que Cushing encontró es una «verdadera organización del universo. Todos los seres y todos los hechos de la naturaleza [...] están clasificados, etiquetados y asignados a un puesto determinado, [...] todas sus partes están coordinadas y subordinadas las unas a las otras, siguiendo 'grados de parentesco'» (Durkheim y Mauss, 1971 [1903]: 41). Según Lévi-Strauss, por este trabajo Cushing merece «un lugar a la derecha de Morgan» como precursor del análisis estructural en antropología (1992 [1958]: 311).

Históricamente, el sistema descubierto por Cushing remite a las siete ciudades de Cíbola que, después de la conquista española de Nuevo México se concentraron en un único pueblo (Zuñi): diecinueve «clanes totémicos» corresponden a las siete direcciones del Cosmos, tres clanes se asocian con cada uno de los puntos car-

dinales más el cenit y el nadir; el último clan pertenece al centro. Las explicaciones de las asociaciones mitológicas entre símbolos clánicos o «totems» y las direcciones, los colores, las estaciones del año, etc., a veces son un poco endebles, y, de hecho, no pudieron ser corroboradas por los etnógrafos posteriores, cuando ya algunos de los clanes zuñis estaban a punto de extinguirse[12].

Una de las organizaciones mito-sociológicas más elaboradas se documentó entre los skidi-pawnee de las Praderas Centrales. Aquí, cada uno de los pueblos que componen la confederación skidi corresponde a una estrella específica que se identifica con un animal, tiene un color particular y se considera el antepasado de la población en cuestión. De esta manera, el mapa del territorio skidi termina siendo un mapa astral. Por otro lado, el andamio rectangular donde se amarraba a la víctima del ya mencionado sacrificio humano por flechamiento representaba las cuatro estrellas principales, identificadas con los animales aliados con la Estrella de la tarde y con los cuatro pueblos principales de la confederación skidi que se turnaban en el gobierno por intervalos de seis meses (Fletcher, 1902)[13].

Entre muchos grupos norteamericanos existe una organización de mitades, sobre todo ente grupos cultivadores del Este y en algunos grupos del Suroeste, como los tewa. Según Nowotny, las mitades pueden considerarse «la organización original de los cultivadores de maíz» (1976: 119). En términos generales, una mitad se asocia con el Sol, el Cielo, las aves, la paz, el arriba o el rojo, la otra, con la Luna, la Tierra, los cuadrúpedos, la guerra, el abajo o el negro. Los mitos de origen explican las diferencias entre las mitades (*ibid.*; cf. Ortiz, 1969: 14).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alcocer, P. (s.f.), «Lucha cósmica y agricultura del maíz. La etnología comparativa de K. Th. Preuss», en J. Neurath (ed.), *Mito y ritual en la periferia septentrional de Mesoamérica*, México: FCE (en prensa).

12. Entre los hopis existe un sistema similar donde cada clan posee sus propias historias de origen (Fewkes, 1900).

13. Además, las esquinas del rectángulo representaban los puntos solsticiales. Los maderos de la escalera del andamio eran de cuatro árboles diferentes: álamo, negundo, olmo y sauce. En este mismo orden, correspondían a los pueblos blanco, rojo, negro y amarillo. Por cierto, las cuatro maderas de los escalones eran los mismos que se usaban en la construcción de la choza (*earthlodge*) pawnee (cf. Lévi-Strauss, 1994 [1962]: 205).

Bahr, D. (1998), «Mythologies Compared: Pima, Maricopa, and Yavapai»: *Journal of the Southwest* 40/1, pp. 25-66.
Bahr, D. (2001), «Bad News: The Predicament of Native American Mythology»: *Ethnohistory* 48/4, pp. 587-612.
Bahr, D. (ed.) (2001), *O'odham Creation and Related Events. As told to Ruth Benedict in 1927 in Prose, Oratory, and Song*, Tucson: University of Arizona Press.
Bahr, D., Smith, J., Smith Allison, W. y Hayden, J. (1994), *The Short Swift Time of Gods on Earth. The Hohokam Chronicles*, Berkeley: University of California Press.
Basso, E. (1987), *In Favor of Deceit: A Study of Tricksters in an Amazonian Society*, Tucson: University of Arizona Press.
Benedict, R. (1935), *Zuni Mythology*, 2 vols., New York: Columbia University.
Bierhorst, J. (1985), *The Mythology of North America*, New York: Quill.
Boas, F. (1898), «Traditions of the Thompson River Indians of British Columbia: Introduction», Boston and New York: The American Folklore Society.
Boas, F. y Hunt, G. (1905-1906), *Kwakiutl Texts*, New York: Jesup North Pacific Expedition.
Boas, F. y Tate, H. W. (1916), *Tsimshian Mythology. 31st Annual Report*, Bureau of American Ethnology, Washington: Smithsonian Institution.
Brinton, D. G. (1868), *Myths of the New World*, New York.
Brotherston, G. (1992), *Book of the Fourth World. Reading the Native Americas through their Literature*, Cambridge: CUP.
Brotherston, G. (s.f.), «El guajolote provee de las semillas: la subsistencia en las creencias anasazi y mexicanas», en J. Neurath (ed.), *Mito y ritual en la periferia septentrional de Mesoamérica*, México: FCE (en prensa).
Bunzel, R. L. (1932), «Zuni Origin Myths», en *47th Annual Report*, Bureau of American Ethnology, Washington: Smithsonian Institution, pp. 547-609.
Catlin, G. (1968 [1867]), *O·Kee·Pa. A Religious Ceremony and Other Customs of the Mandan*, Lincoln: University of Nebraska Press.
Coyle, Ph. E. (2000), «'To Join the Waters': Indexing Metonymies of Territoriality in Cora Ritual»: *Journal of the Southwest* 42/1, número especial, ed. de Ph. E. Coyle y P. Liffman, *Ritual and Historical Territoriality of the Náyari and Wixárika Peoples* Tucson, Arizona, pp. 119-128.
Cushing, F. H. (1896), «Outlines of Zuñi Creation Myths», en *13th Annual Report*, Bureau of American Ethnology, Washington: Smithsonian Institution, pp. 321-447.
Cushing, F. H. (1901), *Zuñi Folk Tales*, New York: Putnam.
Cushing, F. H. (1924), «Origin Myth from Oraibi»: *Journal of American Folk-Lore* 36/140, pp. 163-170.
Cushing, F. H. (1979), «Creation and the Origin of Corn [1884]», en J.

Green (ed.), *Zuñi. Selected Writings of F. H. Cushing*, Lincoln: University of Nebraska Press, pp. 346-363.

Deloria, E. (1932), *Dakota Texts*, New York: American Ethnological Society.

Dixon, R. B. (1905), *Maidu Myths*, New York: American Museum of Natural History.

Dixon, R. B. (1912), *Maidu Texts*, New York: American Ethnological Society.

Dorsey, G. A. (1903), *The Arapaho Sun Dance: The Ceremony of the Offering Lodge*, Chicago: Field Columbian Museum.

Dorsey, G. A. (1906), *The Pawnee: Mythology*, Washington: Carnegie Institution.

Dorsey, G. A. y Kroeber, A. (1903), *Traditions of the Arapaho*, Chicago: Field Columbian Museum.

Driver, H. (1969), *Indians of North America*, Chicago: The University of Chicago Press.

Durkheim, É. y Mauss, M. (1971 [1903]), «De ciertas formas primitivas de clasificación», en M. Mauss, *Obras* II. *Institución y culto. Representaciones colectivas y diversidad de civilizaciones*, Barcelona: Barral, pp. 13-73.

Erdös, R. y Ortiz, A. (1984), *American Indian Myths and Legends*, New York: Pantheon Fairy.

Erdös, R. y Ortiz, A. (1998), *American Indian Trickster Tales*, New York: Penguin Books.

Ewers, L. y Molina, F. S. (1987), *Yaqui Deer Songs/Maso Bwikam*, Tucson: University of Arizona Press.

Feest, Chr. F. (1998), *Beseelte Welten. Die Religionen der Indianer Nordamerikas*, Freiburg Br.: Herder.

Feest, Chr. F. (ed.) (2000), *Kulturen der nordamerikanischen Indianer*, Köln: Könemann.

Fewkes, W. J. (1900), «Tusayan Migration Traditions», en *19th Annual Report*, Washington: Smithsonian Institution, pp. 573-633.

Fewkes, J. W. y Stephen, A. M. (1892), «The Na-ac-nai-ya: A Tusayan Initiation Ceremony»: *Journal of American Folk-Lore* 5, pp. 189-217.

Fletcher, A. C. (1902), «Star Cult Among the Pawnee. A Preliminary Report»: *American Anthropologist* 4, pp. 730-736.

Furst, P. T. (1994), «The Maiden who Ground Herself: Myths of the Origin of Maize from the Sierra Madre Occidental, Mexico»: *Latin American Indian Literatures Journal* 10/2, pp. 101-155.

Garibay K., Á. M.ª (1985), *Teogonía e historia de los mexicanos. Tres opúsculos del siglo XVI*, México: Porrúa.

Geertz, A. (1984), «A Reed Pierced the Sky. Hopi Indian Cosmography on Third Mesa, Arizona»: *Numen. International Review for the History of Religions* 31, pp. 216-241.

Geertz, A. (1994), *The Invention of Prophecy*, Berkeley: University of California Press.

Gill, S. (1982), *Native American Religion*, Belmont: Wadsworth.

Gill, S. (1987), «Mythic Themes», en *The Encyclopedia of Religion* 9, New York: Macmillan, pp. 535-545.
Goddard, P. E. (1903), *Hupa Texts*, Berkeley: University of California Press.
Green, J. (ed.) (1979), *Zuñi. Selected Writings of F. H. Cushing*, Lincoln: University of Nebraska Press.
Gugel, L. (2000), «Prärie und Plains», en Chr. F. Feest (ed.), *Kulturen der nordamerikanischen Indianer*, Köln: Könemann, pp. 184-237.
Hodge, F. W. (ed.) (1907-1910), *Handbook of American Indians North of Mexico*, Washington: Smithsonian Institution.
Hoffman, W. J. (1896), *The Menomini Indians. 14th Annual Report*, Washington: Smithsonian Institution.
Holmes, G. (1914), «Areas of American Culture Characterization Tentatively Outlined as an Aid in the Study of Antiquities»: *American Anthropologist* N.S. 16, pp. 413-416.
Hultkranz, Å. (1979 [1967]), *The Religions of the American Indians*, Berkeley: University of California Press.
Hultkrantz, Å. (1987), «North American Religions», en *The Encyclopedia of Religion* 9, New York: Macmillan, pp. 526-535.
Hultkrantz, Å. (1997), «Theories of the North American Trickster»: *Acta Americana* 5/2, pp. 5-24.
Hultkrantz, Å. (1998), *Native Religions of North America*, Prospects Heights: Waveland Press.
Jahner, E. (1987), «Lakota Genesis: The Oral Tradition», en R. J. DeMallie y D. R. Parks (eds.), *Sioux Indian Religion*, University of Oklahoma Press, pp. 45-66.
Kammler, H. (2000), «Sprache und Schriften», en Chr. F. Feest (ed.), *Kulturen der nordamerikanischen Indianer*, Köln: Könemann, pp. 10-12.
Kehoe, A. B. (1981), *North American Indians. A Comprehensive Account*, Englewood Cliffs: Prentice Hall.
Kirchhoff, P. (1943), «Mesoamérica. Sus límites geográficos, composición étnica y caracteres culturales»: *Acta Americana. Revista de la Sociedad Interamericana de Antropología y Geografía* (México y Los Ángeles) 1/1, pp. 92-107.
Kirchhoff, P. (1954), «Gatherers and Farmers in the Greater Southwest: A Problem of Classification»: *American Anthropologist* N.S. 56/4, pp. 529-550.
Klein, C. (1982), «Woven Heaven, Tangled Hair. A Weaver's Paradigm of the Mesoamerican Cosmos», en A. F. Aveni y G. Urton (eds.), *Ethnoastronomy and Archaeoastronomy in the American Tropics*, New York: Annals of the New York Academy of Science 385, pp. 1-35.
Kroeber, A. L. (1925), *Handbook of the Indians of California*, Washington: Smithsonian Institution.
Kroeber, A. L. (1931), «The Culture-area and Age-area Concepts of Clark Wissler», en S. Rice (ed.), *Methods in Social Science*, Chicago: University of Chicago Press, pp. 248-265.

Kroeber, A. L. (1939), *Cultural and Natural Areas of Native North America*, Berkeley: University of California Press.
La Barre, W. (1970), *The Ghost Dance: The Origins of Religion*, Garden City, NY: Doubleday and Co.
Lévi-Strauss, C. (1987 [1971]), *El hombre desnudo. Mitológicas* IV, México: Siglo XXI.
Lévi-Strauss, C. (1988 [1955]), *Tristes trópicos*, Barcelona: Paidós.
Lévi-Strauss, C. (1992 [1958]), *Antropología estructural*, Barcelona, Paidós.
Lévi-Strauss, C. (1992 [1970]), *El origen de las maneras de la mesa. Mitológicas* III, México: Siglo XXI.
Lévi-Strauss, C. (1994 [1962]), *El pensamiento salvaje*, México: FCE.
Linton, R. (1926), «The Origin of the Skidi Pawnee Sacrifice of the Morning Star»: *American Anthropologist* N.S. 16, pp. 457-466.
López-Austin, A. (1990), *Los mitos del tlacuache*, Madrid: Alianza.
López-Austin, A. (1994), *Tamoanchan y Tlalocan*, México: FCE.
Lumholtz, C. S. (1902), *Unknown Mexico. A Record of Five Year's Exploration Among the Tribes of the Western Sierra Madre; in the Tierra Caliente of Tepic and Jalisco; and Among the Tarascos of Michoacan*, 2 vols., New York: Charles Scribner's Sons.
Malotki, E. y Lomatuway'ma, M. (1984), *Hopi Coyote Tales/Istutuwutsi*, Lincoln: University of Nebraska Press.
Malotki, E. y Lomatuway'ma, M. (1987), *Stories of Maasaw, a Hopi God*, Lincoln: University of Nebraska Press.
Marmon Silko, L. (1977), *Ceremony*, New York: Penguin Books.
Matthews, W. (1897), *Navajo Legends,* Menasha: Memoir of the American Folk-Lore Society 5.
Matthews, W. (1902), *The Night Chant: A Navaho Ceremony*, New York: Memoirs of American Museum of Natural History 6.
Maximilian, Prinz zu Wied (1839-1841), *Reise in das Innere Nord-Amerika in den Jahren 1832-1834,* 2 vols., Koblenz: J. Hölscher.
Mooney, J. (1900), *Myths of the Cherokee. 19th Annual Report*, Washington: Smithsonian Institution.
Müller, J. G. (1855), *Geschichte der Amerikanischen Urreligionen*, Basel: Schweighauer'sche Verlagsbuchhandlung.
Murie, J. R. (1981), *Ceremonies of the Pawnee* I. *The Skidi*, ed. de D. R. Parks, Washington: Smithonian Institution.
Neurath, J. (1994), «El llamado complejo ceremonial del sureste y los posibles contactos entre Mesoamérica y la Cuenca del Mississippi»: *Estudios de Cultura Náhuatl* 24, pp. 315-350.
Neurath, J. (2002a), *Las fiestas de la Casa Grande. Procesos rituales, cosmovisión y estructura social en una comunidad huichola*, México: Instituto Nacional de Antropología e Historia, Universidad de Guadalajara.
Neurath, J. (2002b), «Mitos cosmogónicos, grupos rituales e iniciación. Hacia una etnología comparada del Gran Nayar y del Suroeste de

Estados Unidos»: *Antropología. Boletín Oficial del INAH* (México) 68, pp. 96-119.

Neurath, J. (2004), «El doble personaje del planeta Venus en las religiones indígenas del Gran Nayar: mitología, ritual agrícola y sacrificio»: *Journal de la Société des Américanistes* (Paris) 90/1, pp. 93-118.

Neurath, J. (s.f.), «Introducción», en Íd. (ed.), *Mito y ritual en la periferia septentrional de Mesoamérica*, México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, FCE [en prensa].

Neurath, J. (s.f.), «La iconografía del Complejo Ceremonial del Sureste y el sacrificio de flechamiento pawnee: contribuciones analíticas desde la perspectiva mesoamericanista», en Íd. (ed.), *Mito y ritual en la periferia septentrional de Mesoamérica*, México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, FCE [en prensa].

Nowotny, K. A. (1976), *Der indianische Ritualismus*, Köln: Dokumente der Geistesgeschichte 4.

Opler, M. E. (1938), *Myths and Tales of the Jicarilla Apache Indians*, New York: Dover.

Ortiz, A. (1969), *The Tewa World. Space, Time, Being, and Becoming in a Pueblo Society*, Chicago: University of Chicago Press.

Parker, A. C. (1923), *Seneca Myths and Folk Tales*, Buffalo Historical Society Publications 27.

Parmentier, R. J. (1979), «The Mythological Triangle: Poseymu, Montezuma, and Jesus in the Pueblos», en W. C. Sturtevant (ed. gen.) y A. Ortiz (ed.), *Handbook of North American Indians 9. Southwest*, Washington: Smithsonian Institution, pp. 609-622.

Parsons, E. C. (1939), *Pueblo Indian Religion*, 2 vols., Chicago: Chicago University Press.

Powers, W. K. (1982), *Oglala Religion*, Lincoln: University of Nebraska Press.

Preuss, K. Th. (1905), «Der Einfluß der Natur auf die Religion in Mexiko und den Vereinigten Staaten»: *Zeitschrift der Gesellschaft für Erdkunde* (Berlin) 5-6, pp. 361-460.

Preuss, K. Th. (1908), «Ein Besuch bei den Mexicano (Azteken) in der Sierra Madre Occidental. Reisebericht V (Schluss) von K. Th. Preuss»: *Globus*, *Illustrierte Zeitschrift für Länder- und Völkerkunde* (Brunswick) 93/12, pp. 189-194.

Preuss, K. Th. (1912), *Die Nayarit-Expedition. Textaufnahmen und Beobachtungen unter mexikanischen Indianern* I. *Die Religion der Cora-Indianer in Texten nebst Wörterbuch Cora-Deutsch*, Leipzig: B. G. Teubner.

Preuss, K. Th. (1922), «Die höchste Gottheit bei den kulturarmen Völkern»: *Psychologische Forschungen* (Berlin) 2, pp. 161-208.

Preuss, K. Th. (1922), «Die Gestalt des Morgensterns nach Textaufnahmen bei den Mexicano im Staate Durango, México», en *XXI Congrès International des Américanistes*, Göteborg, le 20-26 Août, 1924, Göteborg: Elanders Boktryckeri Aktiebolag, vol. 2, pp. 458-471.

Preuss, K. Th. (1933), *Der religiöse Gehalt der Mythen*, Tübingen: J. C. B. Mohr.

Preuss, K. Th. (1939), «Die Religion», en K. Th. Preuss y R. Thurnwald (eds.), *Lehrbuch der Völkerkunde*, Verlag Ferdinand Enke, Stuttgart, pp. 57-123.

Preuss, K. Th. (1998), «Fiesta, literatura y magia en el Nayarit», en K. Th. Preuss, J. Jáuregui y J. Neurath (eds.), *Ensayos sobre coras, huicholes y mexicaneros*, México: Centro de Estudios Mexicanos y Centroamericanos, Instituto Nacional Indigenista.

Radin, P. (1915), «Religion of the North American Indians», en F. Boas (ed.), *Anthropology in North America*, New York: Stechert and Co., pp. 259-305.

Radin, P. (1956), *The Trickster. A Study in American Mythology*, New York: Philosophical Library.

Reichard, G. A. (1921), «Literary Types and Dissemination of Myths»: *Journal of American Folk-Lore* 34, pp. 269-307.

Reichard, G. A. (1950), *Navaho Religion*, Princeton: Bollingen.

Russel, F. (1980 [1904-5]), *The Pima Indians*, Tucson: University of Arizona Press.

Sá, L. (2004), «Rain Forest Literatures. Amazonian Texts and Latin American Culture», Minneapolis: University of Minnesota Press.

Schoolcraft, H. R. (1839), *Algic Researches*, New York: Harper.

Seler, E. (1915 [1892]), «Die Lichtbringer bei den Indianerstämmen der Nordwestküste», en *Gesammelte Abhandlungen* V, Berlin: Behrend, pp. 9-43.

Stephen, A. M. (1936), *The Hopi Journal of Alexander M. Stephen*, ed. de E. Clews Parsons, 2 vols., New York: Columbia University Press.

Stevenson, M. C. (1905), *The Zuñi Indians. 23rd Annual Report*, Washington: Smithsonian Institution.

Stirling, M. W. (1942), *Origin Myth of Acoma and Other Records*, Washington: Smithsonian Institution.

Sturtevant, W. C. (ed.) (1978-), *Handbook of North American Indians*, 20 vols. programados, Washington: Smithsonian Institution.

Swanton, J. R. (1929), *Myths and Tales of the Southeastern Indians*, Washington: Smithsonian Institution.

Swanton, J. R. (1931), *Source Material for the Social and Ceremonial Life of the Choctaw Indians*, Washington: Smithsonian Institution.

Swanton, J. R. (1952), *The Indian Tribes of North America*, Washington: Smithsonian Institution.

Tedlock, D. (ed. y trad.), *Popol Vuh. The Mayan Book of the Dawn of Life*, New York: Simon and Schuster.

Tedlock, D. (ed. y trad.) (1999), *Finding the Center: The Art of the Zuni Storyteller translated by [...]*, 2.ª ed., Lincoln: University of Nebraska Press.

Titiev, M. (1944), *Old Oraibi: A Study of the Hopi Pueblo of the Third Mesa,* Cambridge: Harvard University Press.

Thompson, S. (1953), «The Star Husband Tale»: *Studia Septentrionalia* (Oslo) 4, pp. 93-163.

Thompson, S. (2000 [1929]), *Tales of the North American Indians. Selected and Annotated by [...]*, New York: Dover Publications.
Tooker, E. (ed.) (1979), *Native North American Spirituality of the Eastern Woodlands*, Mahwah: Paulist Press.
Trigger, B. y Washburn, W. (1996), *The Cambridge History of the Native Peoples of the Americas. 1 North America*, Cambridge: CUP.
Underhill, R. (1948), *Ceremonial Patterns of the Greater Southwest*, New York: J. J. Augustin Publisher.
Underhill, R. (1994), *Papago Indian Religion*, New York: Columbia University Press.
Viveiros de Castro, E. (1998), «Cosmological Deixis and Amerindian Perspectivism»: *Journal of the Royal Anthroplogical Institute* N.S. 4, pp. 469-488.
Voth, H. R. (1905), *The Traditions of the Hopi*, Chicago: Field Columbian Museum Publication 96.
Walker, J. R. (1983), *Lakota Myth*, ed. de E. A. Jahner, Lincoln: University of Nebraska Press.
Weltfish, G. (1977 [1965]), *The Lost Universe. Pawnee Life and Culture*, Lincoln: University of Nebraska Press.
Wissler, C. (1917), *The American Indian. An Introduction to the Anthropology of the New World*, New York: McMurtrie.
Zollbrod, P. G. (1984), *Diné bahane'. The Navajo Creation Story*, Albuquerque: University of New Mexico Press.

MITOLOGÍAS DEL MÉXICO CENTRAL EN LA ÉPOCA PREHISPÁNICA

Guilhem Olivier

En 1907 el investigador alemán Konrad Theodor Preuss recopiló entre los mexicaneros de San Pedro Jícora (estado de Durango), de lengua náhuatl, una extraordinaria colección de mitos y relatos. En varios de ellos interviene Tepusilam («Vieja del Cobre») persiguiendo a dos hermanos que se habían ido de caza. La diosa sedujo al mayor e intentó ahogarlo. Pero fue salvado por su hermano menor y ambos lograron huir hacia el pueblo; el menor se refugió en un árbol, mientras que el mayor se encerró en una casa. Tepusilam se hundió en el suelo y así alcanzó al mayor para devorarlo. Al salir del pueblo, la diosa caníbal enseñó la pierna de su víctima al hermano menor que aún se encontraba en el árbol. Para acabar con el apetito de Tepusilam, los habitantes del pueblo la invitaron a una fiesta durante la cual se emborrachó. Luego la quemaron (Preuss, 1982). A principios del tercer milenio los mexicaneros aún no han olvidado a Tepusilam: uno de los mitos recopilados por Neyra Alvarado Solís (2004) cuenta que la diosa comía niñas y que estalló después de haber sido quemada.

Cambiando de época y de área geográfica, encontramos otras menciones de la misma diosa —a veces llamada Tlantepusilama («Vieja con dientes de cobre»)— en fuentes antiguas: su nombre aparece al lado de una serpiente de fuego en una glosa de un manuscrito mixteco, el *Códice Nuttall* (1992). Sabemos que los mixtecos asociaban este tipo de reptil mitológico con brujos y seres maléficos que atacaban de noche a los niños. En los *Anales* de Juan Bautista (2001), redactados en náhuatl alrededor de 1582, se menciona su aparición durante el fin del mundo, cuando podría de-

vorar a los hombres. Interviene bajo los rasgos de una hechicera tlaxcalteca que anuncia la victoria de los castellanos en *El peregrino indiano*, obra poética en castellano de Antonio de Saavedra y Guzmán (1989) publicada en 1599. Por último encontramos a Tlantepusilama en documentos inquisitoriales procedentes de Chiapas en el siglo XVII, donde se afirma que destruyó un pueblo y que se le dedicaban rituales en cuevas (Aramoni Calderón, 1992).

¿Quién es Tepusilam y quién era su antecesora Tlantepusilama? Los mitos del México antiguo nos permiten afirmar que ambas representan el aspecto agresivo de la deidad mesoamericana de la Tierra, que los nahuas llamaban Tlaltecuhtli («Señor o Señora de la Tierra»). También aparecía bajo la forma de Itzpapálotl («Mariposa de Obsidiana»), que intentó engañar y devorar a los Mimixcoa, deidades cazadoras, quienes lograron vencerla. La quemaron y luego estalló, tal como Tepusilam en los relatos mexicaneros (*Leyenda de los Soles*, 1945). Otras asociaciones se pueden establecer entre Tepusilam-Tlantepusilama e Itzpapálotl-Tlaltecuhtli basándonos en la iconografía y en los mitos antiguos del México central, pero nos llevaría demasiado lejos (Olivier, s.f.).

Así que para conocer a un ser mítico como Tepusilam-Tlantepusilama, tuvimos primero que acudir a documentos bastante diversos, como fueron un códice mixteco prehispánico con una glosa del siglo XVI, unos anales en náhuatl y un poema épico en español de finales del siglo XVI, minutas de procesos inquisitoriales del siglo XVII procedentes de Chiapas y mitos recopilados en Durango en los siglos XX y XXI. Luego hemos utilizado mitos antiguos más conocidos para relacionar a esta diosa con deidades vinculadas con la Tierra.

El ejemplo de esta diosa poco conocida y de los mitos que se desarrollaron alrededor de ella permite precisar dos puntos de fundamental relevancia para nuestro estudio: en primer lugar, este conjunto de materiales nos habla de la existencia de mitos en todo el territorio mexicano y desde la época prehispánica hasta nuestros días, que escenifican a una deidad anciana, voraz y hasta borracha, que no es sino una de las personificaciones de la Tierra. Veremos que el caso de Tlantepusilama no está aislado en absoluto y que numerosos mitos indígenas, si bien con variantes, se encuentran igualmente en diferentes regiones de Mesoamérica y en diversas épocas. De hecho, los especialistas, cada vez más, están convencidos de la unidad profunda de lo que se podría llamar la «mitología mesoamericana» (Graulich, 1990; López Austin, 1990; Olivier, 2004). Otro comentario respecto a nuestro primer ejemplo,

la capacidad de casi cualquier testimonio sobre el pasado e incluso sobre el presente —de tipo arqueológico, iconográfico, histórico, literario, etnográfico— de informarnos sobre los mitos del México antiguo. Esta abundancia de datos se debe en parte a la omnipresencia de lo que nosotros calificamos como «religioso» en la vida de los antiguos mexicanos. En efecto, cualquier actividad, desde las más relevantes —la entronización de un rey— hasta las que parecerían más triviales —sembrar maíz, ir de cacería— tenía una dimensión religiosa, fundamentada en mitos y que requería ritos adecuados. Ahora bien, para entender cabalmente los mitos del México antiguo, creo necesario exponer en primer lugar, aunque sea de manera breve, los principios generales según los cuales los antiguos mexicanos concebían al universo.

I. LA COSMOVISIÓN EN EL MÉXICO CENTRAL

Si bien existieron variantes tanto en el espacio como en el tiempo, los principios generales que fundamentaron la percepción indígena de la Tierra, del Cielo y del Inframundo fueron muy similares. A grandes rasgos, se puede decir que los antiguos mexicanos pensaban que la Tierra era una superficie plana, de forma rectangular o redonda, rodeada por el mar que se levantaba en sus extremos para alcanzar los cielos. Estos cielos estaban sostenidos por cuatro o cinco árboles o dioses (cuatro en los puntos cardinales y uno en el centro) que estaban asociados con los puntos cardinales, con días portadores de año y con diferentes colores que varían según las fuentes. En el México central, estos cuatro portadores del Cielo fueron representados en el *Códice Borgia* (1963) y el *Códice Vaticanus 3773* (1901-1902). Aparecen los dioses Tlahuizcalpantecuhtli, Xiuhtecuhtli (¿u Otontecuhtli?), Quetzalcóatl y Mictlantecuhtli, también asociados con los puntos cardinales (respectivamente Este, Norte, Oeste y Sur) y con días portadores de año (*acatl*, *tecpatl*, *calli* y *tochtli*). Además tenían vínculos con las estrellas y con los seres llamados Tzitzimime, que iban a descender al fin del mundo o durante los eclipses para devorar a los hombres.

Sobre la división vertical del Cosmos, las fuentes presentan divergencias en algunos detalles. Sin embargo, parece que los mesoamericanos pensaban que existían 13 cielos y nueve capas para el Inframundo. Cada una de estas capas estaba habitada por dioses, astros y otros seres mitológicos. Por ejemplo, en el *Códice Vaticano-Latino 3738* (1996) se representaban los diferentes cie-

los: en el primero, moraba la Luna en el Tlálocan; en el segundo, Citlalicue, «La de la Falda de Estrellas»; en el tercero, Tonatiuh, el Sol, etc., y así hasta el más alto, el decimotercero, el Omeyocan, «Lugar de la Dualidad», donde residía la pareja suprema, Ometecuhtli y Omecihuatl.

De suma importancia fueron también las diferentes maneras de concebir el tiempo. Para simplificar y recordando que se usaron sistemas calendáricos diferentes según los lugares y las épocas, existieron básicamente dos calendarios: uno solar de 365 días (*xiuhpohualli* en náhuatl) formado por 18 «meses» de 20 días más cinco días «aciagos»; y otro ritual de 260 días (*tonalpohualli*) formado por la combinación de 20 signos de días con 13 números. Para designar un año solar, se usó el día inicial que le correspondía en el calendario ritual: esos días iniciales son los llamados «cargadores de año». Cada año solar se componía de 360 días —que corresponden a 18 veces los 20 días del calendario ritual— más cinco días, con lo cual el primer día de un año se desplazaba cinco unidades con referencia al año anterior. Después de cuatro años, el desplazamiento era entonces de 20 días y se regresaba al mismo día inicial. Por lo tanto, sólo cuatro días podían servir de «cargadores» con números progresivos (del 1 al 13). Existían entonces 52 (4 × 13) principios de años posibles, un periodo llamado «siglo indígena» (Caso, 1967).

Ahora bien, cuando se habla de los calendarios del México antiguo, hay que tener en cuenta la importancia religiosa de ciertas fechas. Si bien podían corresponder a fechas «verdaderas», determinadas de éstas tenían un alto contenido símbolico y mitológico. Por ejemplo, el año «1 Tecpatl» equivalía a tal o cual fecha de nuestro propio calendario, pero sobre todo significaba el inicio de una migración, un nacimiento de alguna manera. No es de sorprender que la migración mexica desde Aztlán empiece en muchas fuentes precisamente en un año, «1 Tecpatl». Además, era el nombre calendárico (es decir, la fecha de su nacimiento) del dios Huitzilopochtli.

En el calendario ritual, destacan el día de nacimiento, cuyas connotaciones influyen sobre el carácter y el destino de los individuos, así como de los dioses y las fechas escogidas para realizar determinadas actividades (sembrar, cosechar, ir de viaje, de cacería, casarse, realizar una ceremonia de curación o de consagración de casa, elegir a un rey, etc.). Por ejemplo, durante los días de nacimiento de los dioses se llevaban a cabo rituales destinados a venerarlos y fortalecerlos, lo que los españoles llamaron las «fiestas móviles».

Antes de estudiar el tema de las fuentes de donde proceden los mitos, conviene detenernos un momento para explicar un aspecto fundamental del pensamiento de los antiguos mexicanos: el dualismo (León-Portilla, 1956; López Austin, 1980). De hecho, la deidad suprema de la mayoría de los panteones indígenas se concebía como una figura doble que los nahuas llamaban Ometéotl, «Dios Dos». Esta misma entidad se dividía en dos deidades, Ometecuhtli, «Señor Dos», y Omecihuatl, «Señora Dos». Esta visión dualista se aplicaba también a los otros miembros del panteón que aparecen frecuentemente bajo la forma de parejas. Igualmente, una serie de elementos, a la vez opuestos y complementarios, estructuraban todo el universo: femenino/masculino; frío/calor; abajo/arriba; jaguar/águila; número 9/número 13; Inframundo/Cielo; noche/día; etc. (ver cuadro I). Estos elementos y su clasificación permiten entender numerosos aspectos del pensamiento indígena presente en la estructura social así como en mitos y rituales (López Austin, 1980; Graulich, 1990).

Cuadro I
ELEMENTOS OPUESTOS Y COMPLEMENTARIOS
EN LA COSMOVISIÓN INDÍGENA

Femenino	Masculino
Frío	Calor
Abajo	Arriba
Jaguar	Águila
9	13
Inframundo	Cielo
Humedad	Sequía
Oscuridad	Luz
Noche	Día
Agua	Hoguera
Influencia ascendente	Influencia descendente
Muerte	Vida
Obsidiana	Pedernal
Viento	Fuego
Fetidez	Perfume

Tomado de López Austin (1980).

II. FUENTES PARA EL ESTUDIO DE LOS MITOS

Para acercarse a los mitos del México antiguo, los especialistas recurren a una serie de fuentes, algunas de las cuales ya fueron mencionadas. De hecho, cada documento proporciona un tipo de información que necesita previamente un estudio crítico. Además, vimos con nuestro primer ejemplo que cada vez más se acudía a fuentes de naturaleza diversa —arqueológicas, pictográficas, escritas, etnográficas—, cuya cuidadosa combinación arrojaba nuevas luces sobre los significados de los mitos de los antiguos mexicanos.

Obviamente, los hallazgos de los arqueólogos proporcionan elementos novedosos que se pueden cotejar con el *corpus* de los mitos conocidos: un ejemplo famoso es el descubrimiento, en el recinto sagrado del Templo Mayor de México-Tenochtitlán, del gran relieve que representa a la diosa Coyolxauhqui, decapitada y desmembrada. Varios relatos nos cuentan, en efecto, que esta deidad lunar fue víctima de su hermano Huitzilopochtli, dios solar y numen tutelar de los mexicas, quien la mató con su arma, la serpiente de fuego, poco después de haber nacido sobre el cerro Coatépec. Cuando uno se entera de que el Templo Mayor no era sino una representación de dicho cerro, el hallazgo del relieve de Coyolxauhqui al pie del templo-cerro —donde el mito afirma que la diosa cayó desmembrada— resulta lógico.

Otros ciclos míticos aparecen en manuscritos pictográficos, como la epopeya de Quetzalcóatl en el *Códice Vaticano-Latino 3637*, o las andanzas de este mismo dios con Tezcatlipoca en varias láminas del *Códice Borgia*, en una sección de este manuscrito todavía muy difícil de entender para nosotros. En otros casos, aunque los códices no estén dedicados precisamente a los mitos, los atavíos de los dioses o bien los signos calendáricos asociados con ellos aluden a mitos específicos.

Tomemos el ejemplo de Itztlacoliuhqui, «Cuchillo de obsidiana curvo», deidad de Venus y del maíz, avatar de Tezcatlipoca, quien está representado a menudo con una venda sobre los ojos y con una flecha ensartada en su tocado (Olivier, 2000b). Ahora bien, varios relatos nos explican que Itztlacoliuhqui cometió una transgresión en un lugar mítico llamado Tamoanchan, lo que provocó la disminución de sus capacidades visuales (*Códice Telleriano-Remensis*, 1995). Asimismo, sabemos que «Cuchillo de obsidiana curvo», como deidad venusina, intentó flechar al Sol naciente. El astro del día replicó y además de clavar una flecha en su tocado lo lanzó al Inframundo, donde se volvió Cetl, «el Hielo» (*Leyenda de los So-*

les, 1945). Así que a partir de un solo atavío de una deidad pueden surgir varios temas míticos susceptibles de explicar tales o cuales características de los dioses plasmados en los antiguos manuscritos.

Otras fuentes imprescindibles son las escritas en alfabeto latino después de la Conquista: en primer lugar, los testimonios de los conquistadores que dan a conocer, en ocasiones sin darse cuenta ellos mismos, importantes datos de carácter mítico. Pienso, por ejemplo, en el papel mítico del espejo, instrumento adivinatorio relacionado con Tezcatlipoca. En una de sus *Cartas de relación*, Hernán Cortés (1963) narra cómo los indios, al observar que utilizaba una brújula, pensaron que el conquistador era el detentor de un espejo en el cual podía observar todas sus acciones. Cortés obviamente confirmó la interpretación nativa para seguir con este control «sobrenatural» sobre los indios, con el cual no hubiera descubierto el intento de levantamiento de Cuauhtémoc, el último rey mexica. El conquistador ignoraba sin embargo que el espejo era un símbolo del poder tanto del *tlatoani* o rey mexica como de los dioses. Además, en los relatos que describen los grandes cambios de eras o soles, el tema del espejo asume un papel prominente para significar los periodos de dominio sucesivos y alternos de Tezcatlipoca y de Quetzalcóatl (Olivier, 2004).

Indudablemente, nuestras fuentes más ricas las constituyen las obras de los frailes que investigaron sobre las «antigüallas» de los indios y registraron importantes mitos durante sus pesquisas. Por sus esfuerzos en recopilar, a veces en la propia lengua de los indígenas, el pasado de los pueblos recién conquistados, se les ha llegado a calificar de «precursores de la antropología moderna». Conviene precisar que si bien algunos de los frailes llegaron a sentir una verdadera simpatía por los pueblos indígenas y por su civilización, sus investigaciones tenían sin embargo el propósito de conocer mejor a su principal adversario —el demonio que tenía engañado a los indios— para combatirlo con más eficacia.

Varía la actitud de los frailes respecto a los mitos indígenas: algunos los consideran como huellas de un pasado lejano y afirman que los dioses fueron personajes reales que lograron engañar a sus contemporáneos para que los veneraran; otros afirman que los indios tuvieron un conocimiento anterior de la Biblia —de ahí el parecido de ciertos mitos indígenas con los relatos bíblicos (el Paraíso con el árbol, el diluvio, etc.)— pero que el mensaje fue trastornado por el demonio; por último algunos misioneros, aunque transcribieron mitos importantes, no dejaron de juzgarlos como relatos ingenuos y sin sentidos.

Veamos el caso de fray Bernardino de Sahagún, el famoso franciscano a quien se debe, junto con sus informantes indígenas, la obra más completa y detallada sobre la antigua civilización del México central, el *Códice Florentino* (1979), que reúne en doce libros los principales aspectos de esta civilización. Contiene un libro, el tercero, llamado *Del principio que tuvieron los dioses*, donde se narra, entre otros mitos, el del nacimiento de Huitzilopochtli y la saga de Quetzalcóatl. En cambio, la versión que dan los informantes indígenas del nacimiento del Sol y de la Luna aparece en el Libro Siete, en una interesante sección sobre los conocimientos astronómicos de los indios. Sahagún tenía grandes esperanzas al respecto; no obstante, se decepcionó profundamente, como lo expresa en el prólogo:

> Razón tendrá el lector de desgustarse en la lectión deste Séptimo Libro [...] esto es porque los mismos naturales dieron la relación de las cosas que en este libro se tratan muy baxamente [...] lo que ellos entendían en esta materia de astrología y filosofía natural [que] es muy poco y muy baxo... (Sahagún, 1988).

Más que disgustarle, al lector actual puede sorprenderle a la vez el juicio de Sahagún y también, es cierto, la poca amplitud de algunos de los testimonios indígenas. ¿No eran los antiguos mesoamericanos expertos en la observación de los astros? En realidad, esos conocimientos estaban estrechamente vinculados con las deidades nativas y cuando Sahagún preguntó acerca del Sol y de la Luna, sus informantes le contaron naturalmente el mito del nacimiento de los dos astros en Teotihuacán. Obviamente, no era lo que Sahagún esperaba. Según él, se trataba de «ridiculosas fábulas». Se puede especular sobre otros ciclos míticos relacionados con astros o estrellas, pero que no llegaron hasta nosotros. Pienso, por ejemplo, en la importancia del planeta Venus en Mesoamérica, importancia que se deduce de numerosos códices prehispánicos. Pese a que las diversas fuentes registraron una buena cantidad de mitos antiguos mexicanos, por los prejuicios de los cronistas, muchos no se han conservado o lo han hecho de manera fragmentaria. A veces, se intuye la existencia de ciertos relatos por algunas representaciones —por ejemplo, las escenas del *Códice Borgia* ya mencionado—, aunque desgraciadamente esos relatos no llegaron hasta nosotros.

Para terminar con las fuentes sobre los mitos, no podemos dejar de mencionar los importantes relatos recopilados por los etnólogos entre los pueblos indígenas actuales. Si bien ha habido una larga y

apasionante polémica respecto al carácter europeo o indígena de estos textos, hoy en día la mayoría de los especialistas no dudan en utilizar, obviamente con cautela, las fuentes etnográficas en sus estudios sobre los mitos antiguos (López Austin, 1990). No cabe duda de que los mitos evolucionan e ilustran cambios políticos y sociales —por ejemplo, la aparición de personajes católicos en los relatos actuales—, pero, al mismo tiempo, conservan estructuras o motivos míticos antiguos que pueden ayudar a entender los relatos de sus antepasados. Ya he mencionado el caso de Tepusilam entre los mexicanistas y tendremos la oportunidad de evocar otros ejemplos parecidos en las líneas que siguen.

III. MITOS REPRESENTATIVOS

1. *La pareja suprema y la transgresión en Tamoanchan*

Al principio de los tiempos, las fuentes mencionan a la pareja suprema que los nahuas llamaban Ometéotl y Omecíhuatl, «Dios Dos» y «Mujer Dos», ya mencionados, para ilustrar la importancia del dualismo en la cosmovisión del antiguo México. Se dice que Tonacatecuhtli, otro nombre de Ometéotl, sopló y dividió el agua del Cielo del agua de la Tierra. También se le atribuye el nacimiento de los antepasados de los hombres, Cipactonal y Oxomoco. Otra fuente, la *Historia de los mexicanos por sus pinturas* (1941), afirma que la pareja suprema engendró cuatro dioses: Tlatlauhqui Tezcatlipoca, «Espejo Humeante Rojo», llamado a veces Mixcóatl, «Serpiente de Nube»; el segundo hijo fue Yayauhqui Tezcatlipoca, «Espejo Humeante Negro», el más potente de todos; Quetzalcóatl, «Serpiente de Plumas de Quetzal», fue el tercer hijo y el cuarto fue Huitzilopochtli, «Colibrí Izquierdo». Estos cuatro hijos de la pareja suprema fueron los encargados de las diferentes creaciones.

Entonces no existía más que un ser llamado Tlaltéotl que flotaba sobre las prístinas aguas. En una versión, Quetzalcóatl y Tezcatlipoca, transformados en serpientes, se introdujeron en el cuerpo de Tlaltéotl y lo rompieron en dos partes, con las que crearon el Cielo y la Tierra. Erigieron cuatro postes para impedir que Tlaltéotl se volviera a juntar. La pareja suprema se enojó por el ultraje a Tlaltéotl y, para desagraviarlo (Quetzalcóatl y Tezcatlipoca en cierta manera habían violado a Tlaltéotl), hicieron que las plantas crecieran de su cuerpo y que la sangre de los sacrificados regara su cuerpo (Thévet, 1905).

Este enojo de la pareja suprema se vuelve a encontrar en otra serie de mitos que hablan de un lugar llamado Tamoanchan, donde vivían los dioses (*Códice Telleriano-Remensis*, 1995; *Códice Vaticano-Latino 3738*, 1996). Se dice que una diosa cogió flores, que se rompió un árbol o bien que una diosa de la Tierra (Ixnextli, Xochiquétzal o Itzpapálotl) fue seducida por un dios (Tezcatlipoca o uno de sus avatares). En una versión recopilada por Muñoz Camargo (1998), se dice que Tezcatlipoca sedujó a Xochiquétzal, que era la esposa de Tláloc, el dios de la lluvia. Después de la huida de su esposa, este último se casó con Chalchihtlicue, la diosa de las aguas terrestres.

Por esta transgresión (crear sin permiso, cortar la flor, símbolo del sexo femenino, tener relaciones ilícitas), los dioses fueron expulsados de este «paraíso» y cayeron sobre la Tierra o bien en el Inframundo. El fruto de las relaciones entre la diosa telúrica y Tezcatlipoca fue el dios del maíz, Cintéotl-Itztlacoliuhqui (Graulich, 1990). Ya mencioné que esta última deidad tenía los ojos vendados, lo que constituye la marca de esta transgresión.

Este mito tiene consecuencias importantes para el estatuto de los hombres. En efecto, se dice que Cintéotl-Itztlacoliuhqui fue el ancestro de los mortales. Por lo tanto, los hombres, hechos de maíz (lo precisa por ejemplo el *Popol Vuh* [1986] de los mayas-quichés), no pueden ver a los dioses. De hecho un mito moderno de los lacandones de Chiapas nos ofrece una variante interesante; afirma que «los ojos de los hombres, culpables de haber presenciado a la pareja suprema teniendo relaciones sexuales, fueron tostados en un comal como si de tortillas de maíz se tratase. Desde entonces los mortales no pueden ver a sus creadores» (Bruce, 1974). A diferencia de los seres divinos que se nutren del humo de las ofrendas y de los rezos, los hombres consumen alimentos pesados, lo que origina su «vida breve». En cambio los dioses mueren y renacen periódicamente (Olivier, 2004).

Un relato moderno de los tepehuas de Pisaflores (Veracruz) confirma la permanencia de estas antiguas concepciones (Williams García, 1972). En efecto, atribuyen a la lagartija la aparición de la muerte sobre la Tierra. El animal se quejó ante Jesucristo de que los hombres, cada vez más numerosos, le pisaban la cola sin cesar, y entonces el Hijo de Dios se compadeció de ella. Desde ese instante los hombres comenzaron a ser mortales. Este mito, presente también entre los tarahumaras del norte de México, cobra mayor sentido si tenemos en cuenta que la lagartija es el doble animal de Cintéotl-Itztlacoliuhqui. Además, el equivalente del signo *cuetzpa-*

lin (lagartija) en otros calendarios es precisamente el signo maíz (*kan* en maya, por ejemplo) (Caso, 1967). Sin embargo, si bien los hombres pierden la vida eterna y su poder visual por el consumo del maíz, consiguen el habla que les permite venerar a sus creadores. En un pasaje de la *Historia tolteca-chichimeca* (1976), se explica que los chichimecas encerrados en el cerro sagrado de origen no logran hablar náhuatl sino después de haber comido maíz. Estos mitos explicarían por qué los mayas-tzotziles de Zinacantán (Chiapas) animaban a los etnólogos norteamericanos a que comieran muchas tortillas... ¡para aprender su lengua!

Veamos, en la *Histoyre du Mechique* de André Thévet (1905), otro mito que especifica el origen de las relaciones entre hombres y dioses. Nos encontramos después de la muerte de los dioses en Teotihuacán, donde fueron sacrificados para que se movieran el Sol y la Luna recién creados, un mito que analizaremos en detalle más adelante. En ausencia de sus dioses, los hombres andaban desamparados. Se habían quedado con las reliquias de las deidades —sus vestimentas, palos, piedras preciosas, etc.— bajo la forma de bultos sagrados (*tlaquimilolli*), pero eran incapaces de adorarlos. Intervinó entonces Tezcatlipoca, quien mandó a su doble, Viento Nocturno, a la casa del Sol, lugar donde se encontraban músicos de cuatro colores. Al llegar, Viento Nocturno se valió de un artimaña: entonó un «canto melifluo» que suscitó, pese a la advertencia del Sol, la respuesta inmediata de los músicos olvidadizos. De esta manera, el enviado de Tezcatlipoca consiguió que los músicos solares bajaran a la Tierra y, desde entonces, los hombres pueden decir los rezos y los cantos que dan satisfacción a los dioses. Este bello mito completa entonces los relatos que narran el fin de los contactos visuales entre hombres y dioses, sustituidos ahora por otro tipo de relaciones que pautan los rituales.

2. *Los cinco Soles*

Junto a estos mitos que ubican los espacios cósmicos, y que revelan el origen de sus moradores así como las relaciones que los mismos establecen con los dioses, existe otro «ciclo mítico» que habla del tiempo, es decir, de las diferentes edades que precedieron nuestra era. Los relatos que se conservan hablan en general de cuatro o cinco eras llamadas también Soles. Las tradiciones maya, mixteca, mixteca-puebla y tal vez tolteca hablan de cuatro Soles, mientras que los mexicas añadieron un quinto Sol con el orden que aparece en el cuadro II (Graulich, 1990).

Cuadro II
LOS CINCO SOLES DE LOS MEXICAS

Nombre del Sol	*Traducción*	*Nombre de calendario*	*Tipo de destrucción*
Tlaltonatiuh Yoaltonatiuh Ocelotonatiuh	«Sol de tierra» «Sol de noche» «Sol de jaguar»	4 Océlotl («4 Jaguar»)	Caída del Cielo, temblor, llegada de jaguares
Eecatonatiuh	«Sol de viento»	4 Ehécatl («4 Viento»)	Huracán
Tletonatiuh Quiauh-tonatiuh	«Sol de fuego», «Sol de lluvia (de fuego)»	4 Quiauítl («4 Lluvia»)	Lluvia de fuego
Atonatiuh, Chalchiuhtonatiuh	«Sol de agua»	4 Atl («4 Agua»)	Diluvio
Ollintonatiuh	«Sol de movimiento»	4 Ollín («4 Movimiento»)	Temblor

Tomado de Graulich (1990).

Cada una de las eras fue destruida por un cataclismo —que está implícito en el nombre mismo del Sol— y la última era, en la cual vivimos, se acabará con un temblor. Algunas fuentes indican en qué se van transformando los hombres con las destrucciones: en peces con el diluvio; en monos con el huracán; en mariposas, perros y guajolotes con la lluvia de fuego. Cada Sol estaba dominado por una deidad: una crónica cita a Tezcatlipoca, Quetzalcóatl, Tláloc y Chalchiuhtlicue, mientras que un códice representa a Chalchiuhtlicue, Quetzalcóatl, Xiuhtecuhtli y Xochiquétzal. De hecho, estos últimos dioses significan los elementos asociados con las eras: el Agua, el Viento, el Fuego y la Tierra. En realidad, como demostró Michel Graulich (1990), importantes datos mitológicos indican que Tezcatlipoca y Quetzalcóatl se alternaban en el papel de Sol. La lucha de estas dos deidades aparece claramente en el episodio de la caída de Tollan, donde Quetzalcóatl, Sol de la cuarta era, fue derrotado por Tezcatlipoca. El quinto Sol de los mexicas fue dominado naturalmente por Huitzilopochtli, dios tutelar de este pueblo, que se confundía con Tezcatlipoca.

Antes de examinar el importante mito que narra el nacimiento del cuarto Sol en Teotihuacán, veamos el relato del nacimiento de la nueva humanidad y del maíz que las fuentes ubican después del diluvio.

3. *El origen del hombre y del maíz*

Ya dije que una de las consecuencias de la transgresión en Tamoanchan había sido el nacimiento del maíz, Cintéotl-Itztlacoliuhqui, de cuyo cuerpo el hombre había sido creado. Según otros relatos, Quetzalcóatl fue el encargado de bajar al Inframundo, el Mictlan, para traer los huesos de los difuntos de las eras anteriores, con el propósito de crear una nueva humanidad (*Leyenda de los Soles*, 1945). Mictlantecuhtli, dueño del Inframundo, le impuso varias pruebas para acceder a los huesos preciosos, por ejemplo soplar en una concha cerrada. Unos gusanos agujeraron el instrumento y unas abejas la hicieron resonar. Mictlantecuhtli tuvo que dejar a Quetzalcóatl huir con un bulto lleno de huesos. Sin embargo, el dueño del Mictlan mandó cavar una fosa en la cual Quetzalcóatl tropezó y murió. Se rompieron los huesos y unas codornices los picotearon. Por lo anterior, los hombres tienen hoy en día diferentes tamaños. Quetzalcóatl resucitó y su doble Xólotl lo consoló. Luego se llevaron los huesos a Tamoanchan, donde la diosa Cihuacóatl-Quilaztli los molió. Quetzalcóatl realizó un autosacrificio sobre su pene (o sobre su lengua) sacándose sangre que, mezclada con la masa de los huesos, dio nacimiento a los hombres. Se dice que otros dioses participaron del autosacificio para este acto de creación.

Este mito es fundamental para entender la noción de deuda que los hombres adquirieron respecto a sus creadores. A cambio los mortales deben ofrecer su sangre o el de víctimas sustitutas para alimentar a los dioses, sus creadores. Asimismo, en el *Popol Vuh* (1986), los dioses afirman rotundamente que su propósito al crear a los hombres fue el de ¡disponer de seres que los alimentaran! Otro comentario a este bello mito es que los huesos se consideran como semillas —lo prueba el acto de las codornices que picotearon los huesos rotos como si de maíz se tratase— y de ahí brota la vida. Es la razón por la cual los cazadores, antaño y también actualmente, enterraban los huesos de sus presas en el monte para propiciar su renacimiento. De hecho el signo *miquiztli*, representado por un cráneo, tenía connotaciones positivas en el calendario adivinatorio y en particular significaba la prosperidad (Sahagún, 1988; Olivier, 2004). De manera que la vida nace de la muerte, una concepción fundamental en la cosmovisión mesoamericana, todavía muy presente entre los grupos indígenas actuales.

Encontramos de nuevo a Quetzalcóatl como héroe cultural a quien los hombres deben el descubrimiento del maíz (*Leyenda de los Soles*, 1945). En efecto, después del nacimiento de los hom-

bres, los dioses preguntaron: «¿Qué comerán, oh dioses? Ya todos buscan el alimento». Apareció una hormiga que transportaba un grano de maíz y Quetzalcóatl le preguntó de dónde había sacado el preciado cereal. Frente a su mutismo, el dios le apretó la cintura (desde entonces las hormigas tienen la cintura estrecha) y tuvo que confesar que el maíz se hallaba en el monte llamado Tonacatépetl, «cerro de nuestra subsistencia». Quetzalcóatl se transformó en hormiga negra y acompañó a la otra hormiga hacia el cerro, donde recogió el preciado maíz. Lo llevó a Tamoancha, donde los dioses lo masticaron para obsequiarlo a los hombres. Intentó entonces Quetzalcóatl, todavía bajo la forma de una hormiga, cargar a cuestas el cerro pero no pudo llevárselo. Fue Nanáhuatl (¿el mismo Quetzalcóatl?) el que pudo romper con el rayo el Tonacatépetl. Pero intervinieron los dioses de la lluvia, los Tlaloque azules, blancos, amarillos y rojos, y se llevaron el maíz, que adquirió el color de estas deidades. Cabe mencionar que este mito, con algunas variantes, sigue presente en numerosas tradiciones indígenas actuales (Taggart, 1983).

4. *El nacimiento del Sol y de la Luna*

Regresemos al nacimiento del cuarto Sol, ubicado en Teotihuacán, donde se reunieron los dioses después de su expulsión del paraíso de Tamoanchan. Varias versiones de este mito fundamental nos han llegado, incluyendo relatos indígenas actuales. La de Sahagún y de sus informantes es una de las más detalladas (*Códice Florentino*, 1979; Sahagún, 1988). Se trataba entonces de elegir a los futuros astros, el Sol y la Luna, entre los dioses reunidos en la famosa «Ciudad de los Dioses». Tecuciztécatl se propuso para alumbrar el mundo, pero los dioses dijeron que se necesitaba otro candidato. Nanáhuatl, el pequeño buboso, aceptó humildemente ser el segundo. Los dos elegidos realizaron ritos de penitencia durante cuatro días y se encendió una hoguera en un lugar llamado Teotexcalli. Tecuciztécatl realizó ofrendas ostentosas, plumas ricas de quetzal, pelotas de oro, espinas hechas de piedras preciosas y copal precioso, mientras que Nanáhuatl ofrecía cañas verdes atadas de tres en tres, bolas de heno, y espinas de maguey untadas con su propia sangre, así como sus pústulas en lugar de copal. Se erigieron dos pirámides para cada penitente, las actuales pirámides del Sol y de la Luna. Después de cuatro días de penitencia, los dioses se juntaron en dos hileras junto a la hoguera, donde los candidatos se tenían que inmolar. Tecuciztécatl lo intentó en cuatro ocasiones pero re-

trocedió cada vez frente al fuego. Los dioses animaron entonces al pequeño Nanáhuatl, que con valentía se arrojó en la hoguera. Lo siguió Tecuciztécatl avergonzado y luego un águila y un jaguar, los dos animales que simbolizaban a los guerreros valientes. Los dioses ignoraban el lugar por el que los astros iban a aparecer. Solamente algunos —Quetzalcóatl, Xipe Tótec, los Mimixcoa y cuatro mujeres— atinaron el rumbo de la salida. En otra versión de este mito se menciona a diversos animales —codornices, saltamontes, culebras— que, por no haber descubierto el rumbo correcto, fueron condenados a ser sacrificados (Mendieta, 1980). Regresando al relato de los informantes de Sahagún, se narra que cuando aparecieron, primero el Sol y luego la Luna, los dos astros alumbraban de la misma manera. Uno de los dioses, Papáztac según la *Leyenda de los Soles* (1945), pegó a la Luna en la cara con una vasija-conejo, lo que opacó su brillo. Los dos astros se quedaron inmóviles en el Cielo y los dioses decidieron morir sacrificados para originar su movimiento. Ehécatl, un aspecto de Quetzalcóatl, fue el encargado de sacrificar a los demás dioses. Pero aun así, los astros permanecieron sin moverse. Ehécatl entonces sopló y el Sol y la Luna empezaron su recorrido.

Otro relato precisa que Nanáhuatl fue al Inframundo después de su muerte en la hoguera y que de ahí trajó muy ricas piezas. Este fragmento recuerda las aventuras de los gemelos del *Popol Vuh* (1986) en el Xibalba (el Inframundo de los mayas-quichés) que vencieron a los dueños de este mundo subterráneo y luego se trasformaron en Sol y Luna. También se afirma que Nanáhuatl fue recibido en el firmamento por la pareja suprema que lo entronizó, es decir, que recobró el paraíso del cual los dioses habían sido expulsados después de la transgresión. De hecho, por sus atavíos de papel, por los plumones en su tocado y por la tiza pintada en su rostro, Nanáhuatl representa el prototipo de los guerreros muertos en el campo de batalla, cuyo destino es acompañar al Sol en su recorrido. En cuanto a Tecuciztécatl, fue recibido por los Tzitzimimes (espectros nocturnos) en el Inframundo, que lo vistieron con andrajos. Esta deidad lunar instaura probablemente el Tlalocan, lugar a donde iban diferentes clases de muertos, por ejemplo los ahogados (Graulich, 1990).

Otro elemento importante, la *Leyenda de los Soles*, precisa que Nanáhuatl no era sino un aspecto de Quetzalcóatl, lo que permite afirmar que este mito está narrando el nacimiento del cuarto Sol, el del dueño de Tollan. La misma fuente en náhuatl habla de los intentos de Venus (Cintéotl-Itztlacoliuhqui) de flechar al Sol, lo que

hemos comentado más arriba para explicar la presencia de una flecha en su tocado.

5. *El Sol de Quetzalcóatl y la caída de Tollan*

Numerosas fuentes describen con detalles una época de oro, cuando Topiltzin Quetzalcóatl reinaba en la prestigiosa ciudad de Tollan (*Anales de Cuauhtitlán*, 1945; *Códice Florentino*, 1979). El carácter mítico o histórico de estos relatos ha sido objeto de apasionantes polémicas que siguen en pie hoy en día. Como sea, utilizando un enfoque mítico como lo hicieron estudiosos como López Austin (1973), Carrasco (1982), Graulich (1990) y Olivier (2004), muchos acontecimientos ocurridos en Tollan cobran mayor sentido.

En el marco del mito de los cinco Soles ya comentado, Quetzalcóatl representa el nuevo Sol de la cuarta era (que se confunde con Nanáhuatl), tomando el lugar de Tezcatlipoca, Sol de la tercera era de Tamoanchan, donde fue el principal protagonista de la transgresión. La juventud de Quetzalcóatl está llena de hazañas guerreras, entre las cuales destaca su victoria sobre los asesinos de su padre Mixcóatl. Es más, el esquema del sacrificio de sus adversarios sobre el cerro de Mixcoatepec, donde Quetzalcóatl prende el fuego nuevo, va a ser retomado por los mexicas. Estos recién llegados en el México central crearon con este mismo modelo el mito del nacimiento-victoria de su dios tutelar Huitzilopochtli sobre el Coatépec, que simboliza el principio de la quinta era (Graulich, 1990).

Quetzalcóatl se instaló después como rey de Tollan, donde cambió de actitud. En lugar de hazañas guerreras, el rey-sacerdote se dedicó a ejercicios penitenciales, destacando las ofrendas a la pareja suprema y los ritos de autosacrificio. La misma actitud caracteriza a los hijos de la pareja suprema en un mito de origen mixteco. En otras fuentes Quetzalcóatl aparece como un ser viejo y feo que se esconde de la luz del día (*Anales de Cuauhtitlán*, 1945). En «clave astronómica», el rey de Tollan dejó de ser el joven conquistador solar para transformarse en astro declinante, lo que Michel Graulich (1990) llamó «Sol lunar de la tarde». En este contexto apareció su adversario, Tezcatlipoca, que usaría de mil artimañas para acabar con su reino y con su era.

Según los informantes de Sahagún (1988; *Códice Florentino*, 1979), Tezcatlipoca se presentó bajo la apariencia de un anciano frente al palacio de Quetzalcóatl. Un guarda lo rechazó diciéndole que su rey estaba enfermo. El anciano insistió tanto que el guarda

avisó a Quetzalcóatl de su presencia. Después de preguntarle por su salud, Tezcatlipoca propuso a Quetzalcóatl una «medicina», avisándole que lo emborracharía, que refrescaría su cuerpo, lo haría llorar y pensar en su muerte, así como el lugar adonde tenía que ir. Intrigado, el rey pidió más detalles. Tezcatlipoca contestó que Tollan-Tlapallan era su destino futuro, donde un hombre viejo lo esperaba. A su regreso, Quetzalcóatl se volvería un niño otra vez. Finalmente, el rey de Tollan aceptó la medicina, en realidad vino blanco de agave, y se emborrachó. Lloró y pensó que había sido engañado. La versión de los *Anales de Cuauhtitlán* (1945) precisa que Quetzalcóatl, después de rechazar el pulque una primera vez, finalmente consintió probarlo y luego tomó cinco tazas. Alegre, el rey mandó llamar a su hermana Quetzalpétlatl, quien ayunaba en Nonohualcatépetl. Ella también ingirió cinco tasas de pulque y cantó con su hermano. Los dos se olvidaron de sus deberes sacerdotales y, al amanecer, se sintieron llenos de amargura. Quetzalcóatl cantó su desamparo mientras sus servidores se lamentaban por la prosperidad perdida. Entonces, Quetzalcóatl anunció su salida de Tollan.

Esta ebriedad del rey de Tollan constituye una primera transgresión que hace eco a la de Tezcatlipoca en Tamoanchan (Olivier, 2000). Se dice que bajo el aspecto de un huaxteco, Cuextécatl, Tezcatlipoca se emborrachó y quedó desnudo. Una variante precisa que se cayó del Cielo estando ebrio y que desde entonces se quedó cojo, una de las particularidades físicas más notables del «Señor del espejo humeante». Así que Tezcatlipoca borracho aparece al final del tercer Sol, mientras Quetzalcóatl sigue el mismo camino al final de la era siguiente. Para comprobar la validez de este esquema (la ebriedad designando al vencido de las eras), necesitamos encontrar de nuevo a Tezcatlipoca borracho al final de la quinta era, dominada por los mexicas. En efecto, los informantes de Sahagún relatan un acontecimiento espectacular ocurrido poco después de la llegada de los conquistadores (*Códice Florentino*, 1979). Para contrarrestar la progresión de las huestes de Cortés hacia México-Tenochtitlán, Moctezuma mandó a unos brujos y hechiceros con el propósito de ejercer sus mágicas artes en contra de los invasores:

> No más fue que cierto borracho con ellos tropezó en el camino [...] Y no hizo más que lanzarse hacia los mexicas y les dijo: «[...] ¿Qué cosa es la que queréis? ¿Qué es lo que procura hacer Moctezuma? ¿Es que aún ahora no ha recobrado el seso? [...] ¡Ya México no existirá más! Dirigid la vista a México». Luego vinieron a ver, vinieron a fijar los ojos con presura. Ardiendo están los templos

> todos, y las casas comunales, y los colegios sacerdotales, y todas las casas en México. Y todo era como si hubiera batalla. Y cuando los hechiceros todo esto vieron, [...] dijeron: «No tocaba a nosotros ver esto: al que le tocaba verlo era a Moctezuma [...] No era cualquier ése... ése, era el joven Tezcatlipoca...!» (Sahagún, 1988).

Esta cita presenta una extraordinaria visión anticipada del apocalipsis que va a sufrir la capital mexica. Tezcatlipoca se manifiesta una vez más como el dios que revela el destino funesto de los seres y de las eras (Olivier, 2004). Aparece huyendo de los españoles, es decir, en el papel del dios cuya era termina frente al nuevo Sol Quetzalcóatl.

Ahora bien, la ebriedad se puede acompañar de otros «pecados», entre los cuales, en el México antiguo, destaca la transgresión sexual. En el caso de Tezcatlipoca en Tamoanchan, vimos que fue culpado de haber seducido a la diosa de la Tierra, a menudo llamada Xochiquétzal. En cuanto a Quetzalcóatl en Tollan, podría ser que sus festejos alegres con su hermana hayan terminado en torpezas más allá de la ebriedad, pero confesamos que el texto no es explícito al respecto. La versión del motivo de la huida de Quetzalcóatl de Tollan que nos presenta Diego Durán (1967) es interesante, aunque el fraile dominico haya identificado a Topiltzin Quetzalcóatl con santo Tomás exiliado en el continente americano. Sea como fuere, Durán afirma que los enemigos de Topiltzin (entre ellos Tezcatlipoca) introdujeron en la celda (*sic*) del santo a «una ramera que entonces vivía, muy deshonesta, que había por nombre Xochiquétzal». Tezcatlipoca y sus acólitos pregonaron la presencia de la prostituta en la habitación de Topiltzin, que tuvo que dejar, avergonzado, la ciudad de Tollan. Aunque negada por Durán, la transgresión de Quetzalcóatl es por demás significativa, ya que se realiza con Xochiquétzal, precisamente la culpable de Tamoanchan.

Para la quinta era aparentemente no encontramos rastro alguno de transgresión sexual; tampoco aparece Xochiquétzal. Ahora bien, los textos indígenas que narran lo que Miguel León-Portilla ha llamado la «visión de los vencidos», presentan a Moctezuma II como el culpable de la derrota mexica. En primer lugar, destaca su orgullo, falta grave equiparada a la de los dioses que quisieron crear sin el permiso de la pareja suprema. Además varios textos acusan al rey mexica de haber sido homosexual, la «prostituta» de los españoles. Esta acusación de homosexualidad se encuentra

también en textos en lengua náhuatl, donde penitentes o guerreros descontentos insultan de esta forma a Tezcatlipoca.

Otro acontecimiento singular concierne a Moctezuma: Cervantes de Salazar (1980) afirma que después de la llegada de los españoles a su capital, el rey mexica ordenó destruir unas casas donde ejercían cuatrocientas prostitutas en Tlatelolco, «diciendo que por los pecados públicos de aquéllas, habían los dioses permitido que viniesen a su ciudad y reino cristianos que pudiesen y mandasen más que él...».

Se desconoce el origen del dato proporcionado por Cervantes de Salazar, pero un testimonio en náhuatl, que habla de la muerte de prostitutas en el momento de la Conquista, confirma la existencia de este relato entre los indígenas. Tendríamos entonces la recurrencia del motivo de la transgresión de Xochiquétzal, primero en Tamoanchan, luego como prostituta en Tollan seduciendo a Quetzalcóatl, después, y para terminar, a través de los «pecados» de las cuatrocientas prostitutas, cuya deidad patrona era precisamente Xochiquétzal. Colocar este último acontecimiento en Tlatelolco resulta significativo, ya que fue el último bastión de la resistencia mexica frente a los conquistadores (Olivier, 2004b).

Regresando sobre el final de la era tolteca, otros textos describen las matanzas de los toltecas por parte de Tezcatlipoca o de sus avatares. Se menciona también la introducción de los sacrificios humanos en Tollan: sacrificio por flechamiento que se reproducía durante la fiesta de la veintena de *Ochpaniztli*, cuando se reactualizaba el nacimiento de la Tierra; y sacrificio de guerreros que eran desollados, que se volvía a realizar durante la fiesta de *Tlacaxipeualiztli*, para conmemorar el nacimiento del Sol y el principio de la guerra sagrada. Es decir, que se instauraba en Tollan una nueva era, con ritos sacrificiales que anunciaban las nuevas creaciones de la Tierra y del Sol (Graulich, 1988).

En cuanto a Quetzalcóatl, varias fuentes describen su exilio hacia la costa del golfo, donde se quemó en una hoguera y se transformó en el planeta Venus (*Anales de Cuauhtitlán*, 1945). Su recorrido astral —Sol conquistador joven; Sol lunar o Luna, viejo y transgresor, cuya muerte sacrificial lo transforma en Venus— se encuentra también con su contrincante Tezcatlipoca en la era anterior. Otras fuentes afirman que Quetzalcóatl se fue sobre el mar, anunciando su regreso en un año 1 Caña, lo que suscitó su identificación con la llegada de los castellanos, acaecida en 1519, ¡precisamente un año 1 Caña!

6. *El quinto Sol de Huitzilopochtli*

Como vimos, los mexicas añadieron un quinto Sol a los cuatro Soles «tradicionales» que habían transcurrido. De hecho, la influencia de los adoradores de Huitzilopochtli se percibe desde los relatos sobre el final de Tollan. En efecto, un episodio describe una fuerte hambruna en la ciudad tolteca por culpa de uno de sus reyes llamado Huémac, que había provocado la furia de los Tlaloque, los dioses de la lluvia. Por consiguiente, una terrible sequía asoló la capital de los toltecas durante cuatro años. Sólo cuando Tozcuecuex, el rey de los mexicas, sacrificó a su hija, los Tlaloque aceptaron devolver la prosperidad a Tollan (*Anales de Cuauhtitlan*, 1945). En esta versión, obviamente de procedencia mexica, se trataba claramente de designar a los mexicas como herederos de los toltecas (Graulich, 1988).

Existen varias versiones que narran el nacimiento de Huitzilopochtli, la deidad tutelar de los mexicas. La más detallada, por parte de los informantes de Sahagún (1988), explica cómo Coatlicue, la madre de los Centzon Huitznahua y de Coyolxauhqui, quedó embarazada después de haber colocado debajo de su camisa un plumón que había caído del Cielo. Enfurecidos, sus hijos planearon matarla. Una voz en el vientre de Coatlicue le dijo que no se preocupara. Coyolxauhqui y los Centzon Huitznahua se ataviaron para la guerra y se acercaron al Coatépec donde estaba su madre. Cuando llegaron a la cúspide del cerro, Huitzilopochtli nació armado con su serpiente de fuego (*xiuhcóatl*), con la cual mató a su hermana y luego la decapitó. Después, Huitzilopochtli persiguió a los Centzon Huitznahua, mató a varios y solamente algunos lograron escapar. El dios mexica se apoderó de las armas y divisas de los vencidos.

Desde los trabajos eruditos de Eduard Seler (1990-1998 [1902-1923]), se ha interpretado este mito como el de la victoria del Sol (Huitzilopochtli) naciendo de la Tierra (Coatlicue) sobre la Luna (Coyolxauhqui) y las Estrellas (los Centzon Huitznahua). Sabemos que este episodio mítico fundamental en la cosmovisión mexica se reactualizaba cada año, durante la fiesta de la veintena de *Panquetzaliztli* (*Códice Florentino*, 1979). Prisioneros de guerra, ataviados como los Centzon Huitznahua, eran inmolados después de haber recorrido el mismo camino que los hermanos de Huitzilopochtli en el mito. También durante esta veintena, cada 52 años, se celebraba la famosa fiesta del Fuego Nuevo o «atadura de los años» que se llevaba a cabo para evitar la muerte del Sol y el fin del mundo (*Códice*

Borbónico, 1991; *Códice Telleriano-Remensis,* 1995). De hecho, en otras versiones, se afirma que el Colibrí Izquierdo nació en un año «2 Caña», precisamente cuando se realizaba esta importante fiesta. En el *Códice Azcatitlan* (1995), Huitzilopochtli armado está representado encima del Coatépec y se observa en la parte inferior del cerro la caída de la serpiente de fuego. Una bandera simboliza la fiesta de *Panquetzaliztli* (cuyo nombre significa «levantamiento de banderas») y un nudo encima de Huitzilopochtli alude a la fiesta de la atadura de los años. Ya indiqué que el Templo Mayor de México-Tenochtitlán representaba el mismísimo cerro de Coatépec, donde Huitzilopochtli había nacido.

IV. MITOS Y RITUALES: EL EJEMPLO DE LA FIESTA DE *TÓXCATL*

Ya mencioné que varios mitos eran «reactualizados» durante diversas fiestas y acabo de describir la de *Panquetzaliztli* que reproducía el nacimiento de Huitzilopochtli. Otro ejemplo significativo es el de la fiesta de la veintena de *Tóxcatl* dedicada a Tezcatlipoca, la cual nos permite abordar los vínculos entre el poder supremo mexica (en este caso, su representante, el *tlatoani*) y ciertos mitos (Olivier, 2004).

Durante un año un mancebo representaba a Tezcatlipoca. Su elección entre el grupo de los prisioneros de guerra seguía reglas muy estrictas. El texto náhuatl de los informantes de Sahagún describe una larga lista de características físicas, verdadero retrato ideal de belleza para los antiguos nahuas. Durante todo un año, al joven se le trataba como a un dios. Cuando pasaba por las calles, tocando su flauta, oliendo flores y fumando cigarros, la gente se inclinaba y comía tierra en signo de respeto y las mujeres le presentaban a sus hijos. Poco antes de la fiesta, el representante de Tezcatlipoca era casado con cuatro mujeres, imágenes de las diosas Xochiquétzal, Xilonen, Uixtacíhuatl y Atlatonan. Veinte días después, el joven, que había sido ataviado por el mismo rey, acompañado por sus cuatro mujeres, navegaba en una pequeña canoa hacia un pequeño templo. Las representantes de las diosas abandonaban entonces al joven a su trágico destino. Por voluntad propia, el mancebo subía con lentitud los peldaños de la pirámide. Conforme ascendía, en cada escalón rompía una flauta. Ya en la cima de la construcción, los sacerdotes le abrían el pecho y después bajaban su cuerpo con precaución (*Códice Florentino*, 1979).

Este testimonio excepcional, al cual se añaden otras fuentes,

nos proporciona elementos para conocer a los representantes o imágenes de los dioses (*ixiptla*). En el caso de este joven, sabemos que era un guerrero de alto estatus social, seguramente un noble, y que además tenía que ser de origen nahua y hablar la lengua náhuatl de manera elegante. Surge una pregunta al leer estos textos: ¿aceptaría este joven su trágico destino, o bien estaríamos frente a descripciones idealizadas por parte de un sistema coercitivo? El conjunto de los documentos parece indicar que, en este caso por lo menos, el mancebo cumplía con su papel divino. Un autor añade que nunca se ha visto a un representante de Tezcatlipoca escapar, ya que hubiera sido castigado con la muerte al regresar a su hogar.

Ciertamente su papel era sumamente importante. En efecto, el representante de Tezcatlipoca era el sustituto del rey o *tlatoani*, que moría o se sacrificaba a través de este joven. Esta actitud no era privativa del rey y otros ejemplos explican que los guerreros que habían hecho un cautivo se identificaban con él. Así que a través de esta víctima sacrificada, el que la ofrecía compartía de alguna manera su muerte en beneficio de los dioses. Conviene precisar que Tezcatlipoca era la deidad protectora del rey, quien a su vez actuaba en su nombre sobre la Tierra. Varios discursos que se pronunciaban en el momento de su entronización explicaban cómo el nuevo *tlatoani* había sido elegido por Tezcatlipoca: también se decía que el rey tenía que actuar «como la flauta de la deidad». Es decir, el *tlatoani* se volvía el «instrumento» de Tezcatlipoca, quien a través de su flauta hablaba con los hombres.

Ahora bien, es difícil dilucidar cuál es el mito que fundamenta este ritual. Propuse que el mito del origen de la música y de las oraciones —que ya se mencionó— servía de base para la fiesta de *Tóxcatl*. Tendríamos al joven guerrero recibiendo la flauta de Tezcatlipoca al principio de su actuación, tal como el rey recibía este instrumento divino cuando accedía al poder. En el mito, el mensajero-doble de Tezcatlipoca conseguía también los instrumentos musicales para que los mortales se comunicaran con los dioses. El mito habla también de diosas que ayudaban al enviado de Tezcatlipoca en su ascenso hacia el Sol. Corresponden probablemente a las diosas que desposan al mancebo, cada una asociada con un nivel del Cosmos. Al final de su existencia, el representante de Tezcatlipoca subía lentamente una pirámide y rompía sus flautas sobre los peldaños del edificio. Devolvía de alguna manera los instrumentos a la morada del Sol, lo cual significaba la ruptura de las relaciones entre hombres y dioses tras la muerte del rey. De hecho, el soberano se quedaba recluido durante la fiesta, para significar su muerte

simbólica, tal como los captores que ofrecían un sacrificado. Con la elección de un nuevo representante de Tezcatlipoca, tocando la flauta, se reanudaban las relaciones entre hombres y dioses, cuyo intermediario seguía siendo el rey, el protegido del todopoderoso Tezcatlipoca (Olivier, 2004).

CONCLUSIÓN

En el marco de este espacio, no era posible mencionar todos los mitos y sus variantes que nos proporcionan tanto las fuentes antiguas como los relatos actuales. Se privilegiaron los grandes mitos de creación del México central así como los relatos que nos hablan de la concepción cíclica del tiempo, ilustrada por los ejemplos de los Soles cosmogónicos y de la alternancia de sus deidades tutelares, Tezcatlipoca y Quetzalcóatl. También se resaltaron los vínculos entre mitos y rituales, los cuales aparecen de manera notable en fiestas como las de *Panquetzaliztli* y *Tóxcatl*. Cabe subrayar también la dimensión política de estos grandes rituales públicos, donde se reactualizaba el mito del nacimiento de Huitzilopochtli, dios tutelar de los mexicas, y donde se escenificaba la muerte simbólica del rey a través del representante de su dios patrón, Tezcatlipoca.

Si bien hace falta todavía profundizar en el análisis de los mitos antiguos, no cabe duda de que los relatos indígenas de los siglos XX y XXI contribuyen de manera notable a nuestra comprensión de la mitología mesoamericana (López Austin, 1990). Se desarrolló al respecto el caso de los mitos donde interviene Tepusilam-Tlantepusilama, el aspecto agresivo de la diosa de la Tierra, que reconocemos con Tlaltecuhtli-Itzpapálotl en la iconografía y los relatos antiguos. Convendría profundizar en el estudio de Cristo, de los santos o de animales que sustituyeron a deidades antiguas en las narraciones actuales. Por ejemplo, López Austin (1990) demostró cómo las funciones míticas del tlacuache o zarigüeya en narraciones actuales se asemejan a las que los mitos antiguos asignaban al dios Quetzalcóatl. En cuanto a Cristo, se le atribuyen en ocasiones características que recuerdan a las de la deidad solar en los mitos antiguos.

Entre los campos de investigación todavía por explorar, podemos citar el contexto de enunciación de los mitos —cuándo se narraban, de qué manera, con música o bailes, a qué público se dirigían, etc.—, difícil de conocer por la naturaleza de nuestras fuentes, así como los vínculos entre ciertas categorías de mitos y los diferentes grupos sociales.

Otra gran tarea por realizar consistiría en tratar de ubicar los mitos mesoamericanos en el marco de los grandes sistemas míticos de toda América, tal como fueron analizados de manera magistral por Claude Lévi-Strauss en sus famosas *Mitológicas*.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Siglas

ADV	Akademische Druck- u. Verlagsanstalt.
CF	*Florentine Codex*.
ECN	*Estudios de Cultura Náhuatl*, México: UNAM.
IIA	Instituto de Investigaciones Antropológicas, México.
IIH	Instituto de Investigaciones Históricas, México.
INAH	Instituto Nacional de Antropología e Historia, México.
JSA	*Journal de la Société des Américanistes*, Paris.
SMA	Sociedad Mexicana de Antropología.
UNAM	Universidad Nacional Autónoma de México.

Referencias bibliográficas

Alvarado Solís, N. (2004), *Titailpi... timokotonal. Atar la vida, trozar la muerte. El sistema ritual de los mexicaneros de Durango*, Morelia: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
Anales de Cuauhtitlán (1945), en *Códice Chimalpopoca*, ed. y trad. de P. F. Velázquez, México: UNAM, IIH.
Anales de Juan Bautista (2001), *¿Cómo te confundes? ¿Acaso no somos conquistados?*, ed. y trad. de L. Reyes García, México: CIESAS, Biblioteca Lorenzo Boturini, Insigne y Nacional Basílica de Guadalupe.
Aramoni Calderón, D. (1992), *Los refugios de lo sagrado. Religiosidad, conflicto y resistencia entre los zoques de Chiapas*, México: CNCA.
Bruce, R. (1974), *El libro de Chan K'in*, México: INAH.
Carrasco, D. (1982), *Quetzalcoatl and the Irony of Empire: Myths and prophecies in the Aztec Traditions*, Chicago: University of Chicago Press.
Caso, A. (1967), *Los calendarios prehispánicos*, México: UNAM, IIH.
Cervantes de Salazar (1980), *Crónica de la Nueva España*, México: Porrúa.
Códice Azcatitlan (1995), ed. de R. Barlow, actualizada por M. Graulich, Paris: Bibliothèque Nationale de France et Société des Américanistes.
Códice Borbónico (1991), *El libro del Ciuacóatl. Homenaje para el año del Fuego Nuevo. Libro explicativo del llamado Códice Borbónico*, ed. de F. Anders, M. Jansen y L. Reyes García, México: ADV, FCE.
Códice Borgia (1963), ed. de E. Seler, México: FCE.

Códice Florentino (1979), *El manuscrito 218-220 de la colección Palatina de la Biblioteca Medicea Laurenziana*, ed. facs., 3 vols., Firenze: Giunti Barbera y Archivo General de la Nación.

Códice Nuttall (1992), *Crónica mixteca. El rey 8 Venado, Garra de Jaguar y la dinastía de Teozacualco-Zaachila. Libro explicativo del llamado Códice Zouche-Nuttall*, ed. de F. Anders, M. Jansen y G. A. Pérez Jiménez, Graz/México: ADV/FCE.

Códice Telleriano-Remensis (1995), *Ritual, Divination, and History in a Pictorial Aztec Manucript*, ed. de E. Quiñones Keber, Austin: University of Texas Press.

Códice Vaticano-Latino 3738 (1996), *Religión, costumbres e historia de los antiguos mexicanos. Libro explicativo del llamado Códice Vaticano A*, ed. de F. Anders y M. Jansen, Graz/México: ADV/FCE.

Códice Vaticanus 3773 (1902-1903), ed. de E. Seler, Berlin/London.

Collected Works in Mesoamerican Linguistics and Archaeology (1990-1998 [1902-1923]), 6 vols., ed. de C. P. Bowditch, Culver City, CA: Labyrinthos.

Cortés, H. (1963), *Cartas y Documentos*, ed. de M. Hernández Sánchez-Barba, México: Porrúa.

Durán, Fray D. (1967), *Historia de las Indias de Nueva España e islas de Tierra Firme*, 2 vols., ed. de Á. M. Garibay K., México: Porrúa.

Graulich, M. (1988), *Quetzalcóatl y el espejismo de Tollan*, Antwerpen: Instituut voor Amerikanistiek v.z.w.

Graulich, M. (1990), *Mitos y rituales del México antiguo*, Madrid: Istmo.

Historia de los mexicanos por sus pinturas (1941), en *Nueva colección de documentos para la historia de México*, ed. de J. García Icazbalceta, México: Salvador Chávez Hayhoe, pp. 209-240.

León-Portilla, M. (1956), *La filosofía náhuatl estudiada en sus fuentes*, México: Instituto Indigenista Interamericano.

Leyenda de los Soles (1945), en *Códice Chimalpopoca*, ed. y trad. de P. F. Velázquez, México: UNAM, IIH.

López Austin, A. (1973), *Hombre-dios. Religión y política en el mundo náhuatl*, México: UNAM, IIH.

López Austin, A. (1980), *Cuerpo humano e ideología. Las concepciones de los antiguos nahuas*, México: UNAM, IIA.

López Austin, A. (1990), *Los mitos del tlacuache. Caminos de la mitología mesoamericana*, México: Alianza.

Mendieta, G. de (1980 [1870]), *Historia eclesiástica indiana*, México: Porrúa.

Muñoz Camargo, D. (1998), *Historia de Tlaxcala. Ms. 210 de la Biblioteca Nacional de París*, ed. de L. Reyes García con la colaboración de J. Lira Toledo, México/Tlaxcala: Gobierno del Estado de Tlaxcala, CIESAS, Universidad Autónoma de Tlaxcala.

Olivier, G. (2000), «Entre transgresión y renacimiento. El papel de la ebriedad en los mitos del México antiguo», en F. Navarrete y G. Olivier (eds.), *El héroe entre el mito y la historia*, México, UNAM, IIH, pp. 101-121.

Olivier, G. (2000b), «¿Dios del maíz o dios del hielo? ¿Señor del pecado o señor de la justicia punitiva? Esbozo sobre la identidad de Itztlacoliuhqui, deidad del México prehispánico», en *Códices y Documentos sobre México*, *Tercer Simposio Internacional*, ed. de C. Vega Sosa, México: INAH, pp. 335-353.
Olivier, G. (2004 [1997]), *Tezcatlipoca. Burlas y metamorfosis de un dios azteca*, trad. de T. Sule, México: FCE.
Olivier, G. (2004b), «Homosexualidad y prostitución entre los nahuas y otros pueblos del Posclásico», en P. Escalante Gonzalbo (ed.), *Historia de la vida cotidiana en México* I. *Mesoamérica y los ámbitos indígenas de la Nueva España*, México: El Colegio de México, FCE, pp. 301-338.
Olivier, G. (s.f.), «Tlantepusilama: las peligrosas andanzas de una deidad con dientes de cobre en Mesoamérica»: *ECN*, en prensa.
Popol Vuh (1986 [1947]), ed. y trad. de A. Recinos, México: FCE.
Preuss, K. T. (1982 [1968]), *Mitos y cuentos nahuas de la Sierra Madre Occidental*, ed. e introducción de E. Ziehm, México: INI.
Saavedra y Guzmán, A. (1989 [1599]), *El peregrino Indiano*, ed. de J. R. Romero Galván, México: CNCA.
Sahagún, Fray B. (1950-1981), *Florentine Codex. General History of the things of New Spain, Fray Bernardino de Sahagún*, 13 vols., ed. y trad. de C. E. Dibble y A. J. O. Anderson, Santa Fe, New Mexico: The School of American Research and the University of Utah.
Sahagún, Fray B. (1988), *Historia general de las cosas de Nueva España*, 2 vols., ed. de A. López Austin y J. García Quintana, Madrid: Alianza.
Seler, E. (1963 [1904]), *Comentarios al Códice Borgia*, 2 vols., México: FCE.
Taggart, J. M. (1983), *Nahuat Myth and Social Structure*, Austin: University of Texas Press.
Thévet, A. (1905), *Histoyre du Mechique, manuscrit français inédit du XVIe siècle*, ed. de E. de Jonghe, JSA, nouvelle série, vol. 2, pp. 1-41.
Williams García, R. (1972), *Mitos tepehuas*, México: Sepsetentas.

MITOLOGÍA MAYA

Federico Navarrete

Los pueblos mayas, o más exactamente mayenses o mayances, son un grupo amplio y heterogéneo de sociedades, que han vivido más de tres milenios de historia y que hablan en la actualidad más de 25 lenguas diferentes. Algunos de estos grupos, como los quichés y los tzutujiles de Guatemala, o los tzotziles y tzeltales de Chiapas, México, viven en regiones montañosas subalpinas; otros, como los lacandones de Chiapas, los chortí de Guatemala o los mopanes de Belice, viven en la selva tropical; otros, los mayas de Yucatán, habitan la región semi-selvática de la península de ese nombre. En total, estos pueblos suman más de cinco millones de personas y ocupan una región del tamaño de las islas Británicas, que abarca la península de Yucatán y parte de la costa del golfo de México en México, Belice, casi toda Guatemala y parte de Honduras.

En el siglo XIX, los antropólogos y lingüistas descubrieron que estos pueblos tan diferentes por su forma de vida, y por el medio ambiente que habitaban, hablaban lenguas emparentadas entre sí y que pertenecían a la misma familia lingüística, a la que bautizaron como mayense en honor del idioma maya que hablaban los grupos de la península de Yucatán. Poco después, los arqueólogos y los historiadores demostraron que los antiguos pobladores prehispánicos de la región donde vivían los mayas modernos, es decir, los hombres que habían construido las grandes ciudades y centros ceremoniales cuyas ruinas provocaban tanta admiración, desde Cerros y Mirador, en el primer milenio a.e., pasando por Tikal, Copán, Palenque y muchos otras ciudades construidas en el periodo llamado Clásico en el primer milenio de nuestra era, hasta Chichén Itzá y Mayapán,

en el segundo milenio, eran también hablantes de lenguas mayenses. Por eso, ahora sabemos que los pueblos mayenses tienen más de 3.000 años de historia ininterrumpida, a lo largo de la cual han experimentado transformaciones profundas y radicales.

Los pueblos mayenses constituyen, por tanto, un conjunto amplio y variado, donde las diferencias culturales, sociales y ambientales entre ellos son, muchas veces, mayores de las que existen con otros pueblos indígenas de Mesoamérica, el área cultural a la que pertenecen y que abarca todo el centro y sur de México y el norte de Centroamérica. Por ello, este trabajo mostrará no sólo las continuidades sino también los cambios y variaciones que ha experimentado la mitología maya a lo largo de los últimos 2.000 años.

Para trazar esta compleja y rica historia este trabajo se dividirá en tres partes: una dedicada a la mitología prehispánica, sobre todo la del periodo Clásico entre los siglos III y VIII; otra a la colonial, entre los siglos XVI y XVIII, y la última a la contemporánea.

I. LA MITOLOGÍA PREHISPÁNICA

Para conocer la mitología de los pueblos mayenses podemos recurrir a la iconografía, es decir, a las escenas pintadas en vasos de cerámica, así como talladas en piedra en estelas y dinteles, que suelen contener escenas mitológicas, así como a los textos escritos en la escritura logográfica empleada por los mayas en ese periodo.

Aunque en el último siglo nuestro conocimiento y comprensión de la compleja y riquísima iconografía maya ha avanzado mucho, este método nos permite cuando mucho interpretar escenas particulares, no reconstruir narraciones completas. Por su parte, el desciframiento de la escritura maya se ha logrado apenas en las últimas tres décadas y todavía no nos permite leer todos los textos existentes. Además, los textos que hemos descifrado son más históricos y biográficos que mitológicos. Por ello cuando intentan reconstruir la mitología maya del periodo Clásico (siglos III a VIII) o de tiempos anteriores o posteriores, muchos especialistas no tienen más remedio que referirse a los grandes libros escritos por los mayas en tiempos coloniales, como el *Popol Vuh* y los *Libros de Chilam Balam* —de los que hablaremos en el siguiente apartado— y utilizan sus ricas y complejas narraciones para interpretar los escuetos indicios y las enigmáticas escenas que encuentran en las imágenes y textos prehispánicos.

1. *La iconografía*

La iconografía maya del periodo Clásico no surgió de la nada, sino que continuó y transformó tradiciones previas desarrolladas por otros pueblos mesoamericanos. Entre estos antecedentes destacan las representaciones olmecas de los gobernantes y sus atributos divinos, surgidas en el primer milenio a.e. en la zona del istmo de Tehuantepec. Igualmente importantes son las bellísimas imágenes en bajorrelieve en piedra producidas en la ciudad de Izapa y en otros centros de la costa del estado de Chiapas, en México, y de Guatemala alrededor de principios de nuestra era y que contienen símbolos claves como los árboles cósmicos y los héroes gemelos. Todo parece indicar que las élites mayas de ciudades como Tikal retomaron estas tradiciones religiosas y mitológicas y las reinterpretaron de acuerdo con sus propias ideas religiosas y necesidades políticas.

A partir de la lectura del *Popol Vuh*, por ejemplo, los iconografistas han identificado a Hun Hunahpu, un importante dios que aparece con gran frecuencia en las imágenes del periodo Clásico y que se representa generalmente con el cráneo alargado, con la forma de una mazorca de maíz, lo que lo identifica como dios de esa planta (Taube, 1993). La deidad aparece muchas veces sobre grandes superficies de agua, y otras veces se le ve brotando del caparazón de una tortuga. Ambos contextos hacen pensar en un mito de creación en que este dios surge de las aguas primigenias o del caparazón de una tortuga primordial que representa a la Tierra (Schele, Freidel y Parker, 1993: 66).

Los iconografistas también han identificado a dos dioses gemelos que suelen aparecer cazando con su cerbatana y matando a un ave llamada Itzam Yeh que desciende del Cielo o está posada sobre un árbol. Este par de dioses suelen ser identificados con los héroes gemelos del *Popol Vuh*, Hunahpu y Xbalanqué, y el ave que cazan representa el Sol anterior al que alumbra nuestra era cósmica. Inscripciones mayas fechan la muerte del viejo Sol a manos de los Gemelos unos días antes de la fecha de la creación del mundo actual, lo que confirma que, como en el *Popol Vuh*, su muerte fue necesaria para que pudiera surgir el nuevo y verdadero Sol (Schele, Freidel y Parker, 1993: 70-71).

Otro importante elemento mitológico del periodo Clásico son las representaciones de los árboles cósmicos. Estos gigantescos árboles, que suelen combinar parte de distintas especies vegetales y animales, separaban el Cielo de la Tierra, marcaban las cuatro di-

recciones del Cosmos y así organizaban el espacio terrestre. Servían además como vía de comunicación entre los diversos niveles del Cosmos, el Cielo, la Tierra y el Inframundo. Dada su importancia simbólica, se relacionaban también con el poder político, como en el caso de los Tableros de la Cruz tallados en la ciudad de Palenque, en Chiapas, en el siglo VII, en que el *ahau*, o rey, Chan Bahlum se hizo retratar al lado de dos hermosos árboles cósmicos, uno con flores de fuego y otro con flores de maíz. De esta manera, el soberano se presentaba a sí mismo como el sustento del Cielo, como el centro del universo y como el intermediario entre los diversos niveles del Cosmos y la fuente de la fertilidad del maíz.

2. *La escritura y el calendario*

El sistema de escritura maya es inseparable del calendario. Casi todas las inscripciones que conocemos, preservadas sobre todo en estelas, dinteles y bajorrelieves de piedra, y en vasos polícromos, se inician con una fecha. Las fechas mayas son complejas, pues integran dos distintos sistemas de cuenta del tiempo: uno es el calendario ritual mesoamericano de 260 días, llamado *tzolkin* por los estudiosos de la cultura maya, el otro es la llamada «cuenta larga», un sistema calendárico que cuenta de manera continua y exacta todos los días que han transcurrido desde un punto muy remoto en el pasado, tan remoto que una estela de Copán presenta una fecha que se puede remontar a más de 41.000 cuatrillones de años en el pasado (Schele, Freidel y Parker, 1993: 61-63). Este calendario tan largo y tan preciso permitía a los mayas localizar cualquier evento, humano o divino, mitológico o histórico, remoto o reciente, en una cronología absoluta y precisa para poderlo relacionar con otros ciclos cósmicos y con otros eventos. Así, por ejemplo, Pacal, el famoso *ahau* de Palenque y padre de Chan Bahlum, asoció su fecha de nacimiento en el año 603 con la fecha de nacimiento de la diosa fundadora de Palenque, la señora Zac Bak, que sucedió 3.273 años antes, poco antes de la creación del Cosmos (Lounsbury, 1976). De este modo, vinculó por medio del calendario un evento humano con un evento divino, y estableció una equivalencia entre su tiempo histórico y el tiempo mitológico de la creación.

Es así como algunos textos mayas del periodo Clásico que tratan explícitamente de eventos políticos y dinásticos, como el nacimiento y muerte de los reyes de las ciudades mayas y sus guerras y alianzas matrimoniales, aluden también a las historias de la creación del mundo.

Linda Schele y David Freidel han descifrado un texto localizado en la Estela C de Quiriguá que presenta una versión corta, pero muy sugerente, del mito de la creación del mundo (Schele, Freidel y Parker, 1993: 64-69). Esta estela se inicia con la fecha de cuenta larga 13.0.0.0.0 4 Ahau 8 Cumku, equivalente al 13 de agosto de 3114 a.e. Esta fecha se ha encontrado en muchos otros textos mayas del periodo, por lo que no hay duda de que era generalmente aceptada como la fecha de la creación del mundo actual. Hay que señalar, sin embargo, que, al igual que los mayas de tiempos coloniales y contemporáneos, los del periodo Clásico creían que el mundo había sido creado y destruido varias veces.

Después de la fecha, el texto de Quiriguá afirma que en ese día se hizo aparecer la imagen de las tres «piedras base», que corresponden a las tres piedras que hasta el día de hoy rodean los fogones en las casas mayas y sirven para apoyar los comales, o planchas de cerámica, en que las mujeres preparan las tortillas de maíz y otros alimentos. Cada una de estas tres piedras primigenias pertenecía a una deidad particular: la primera al Remero Jaguar y al Remero Mantarraya, la segunda al Dios Rojo de la Casa Negra y la tercera a Itzamná, generalmente considerado como el dios supremo de los mayas del Clásico. Esta acción de colocar las piedras se realizó en un lugar llamado Cielo Recostado y El Lugar de las Primeras Tres Piedras.

Otras imágenes y textos mayas se refieren a esta misma acción de los dioses durante el principio del mundo y afirman que acaeció en la oscuridad porque aún no había salido el Sol y el Cielo todavía no se había separado de la Tierra. En particular las inscripciones en el Templo de la Cruz en Palenque cuentan que después de colocar las tres piedras primigenias, los dioses levantaron un Árbol Cósmico que separó el Cielo de la Tierra, de modo que el lugar llamado Cielo Recostado se convirtió en Cielo Levantado.

Desgraciadamente los textos del periodo Clásico no nos dan más detalles sobre esta creación, ni sobre sus protagonistas y vicisitudes, pero encontramos en ellos ideas y símbolos que encontraremos también en los mitos mayas coloniales y contemporáneos.

II. LAS GRANDES OBRAS COLONIALES

1. *El* Popol Vuh

A lo largo del periodo colonial, diversos grupos mayenses pusieron por escrito, en su lengua nativa y en alfabeto latino, las historias

relativas a la creación del mundo y de la humanidad, así como las historias sobre el origen de sus pueblos, la conformación de sus entidades políticas y las hazañas de sus gobernantes.

Estas obras mayas coloniales suman más de cincuenta, pero la más famosa es, sin duda, el *Popol Vuh*. Este libro fue escrito antes de 1558 por los miembros de los principales linajes de gobernantes de la capital quiché de Gumarcaaj o Utatlán en Guatemala. En sus más de cien páginas, esta obra presenta una historia total del mundo y del pueblo quiché. Además reúne varias tradiciones mitológicas e históricas de diversos orígenes que permiten dividirla en dos partes claramente diferenciadas. Dada la importancia de esta obra en el conjunto de la mitología maya, presentaremos ahora un resumen de su contenido.

La primera parte del *Popol Vuh* se inicia con una descripción de la creación del mundo por una pareja de dioses primordiales, varón y mujer, que reciben, entre muchos otros nombres, el de Xpiyacoc y Xmucané. Esta deidad doble y andrógina corresponde a un principio básico de la mitología maya y mesoamericana, la complentariedad entre las fuerzas masculinas y femeninas, asociadas, respectivamente, a lo luminoso, lo caliente y lo celeste y lo oscuro, lo frío y lo terrestre.

La creación del mundo por esta deidad dual es descrita así:

> [...] el formar los cuatro lados, las cuatro esquinas,
> el medir, el marcar con cuatro estacas,
> el dividir la cuerda, el estirar la cuerda,
> en el Cielo, en la Tierra,
> los cuatro lados, las cuatro esquinas (Tedlock, 1993: 66).

Numerosas obras de arte prehispánicas representan el mundo como un cuadrado. Además ésta es la forma de la milpa o parcela donde se cultiva el maíz, planta cuya importancia simbólica para los mayas discutiremos más abajo al hablar de la creación de la humanidad. En la actualidad la concepción del mundo como un cuadrado sigue vigente entre los quichés del pueblo de Momostenango, quienes realizan cada año un ritual llamado el «asentamiento del pueblo» en las cuatro montañas que rodean a su comunidad, gracias al cual colocan al mundo firmemente sobre sus cuatro esquinas, como una mesa que es colocada sobre sus cuatro patas, y así evitan cataclismos y tragedias (Tedlock, 1992: 82).

Posteriormente, con la fuerza de sus palabras, los dioses del *Popol Vuh* crean la Tierra, los bosques y las montañas y también a los

animales que los pueblan, con la intención de que los alaben y los alimenten con sus ofrendas. Sin embargo, estas criaturas resultaron incapaces de cumplir los designios de sus creadores, pues sólo supieron hacer ruidos de bestias. Por ello, los dioses los condenaron a vivir para siempre en las montañas y los bosques donde serían cazados y comidos por los hombres.

Posteriormente, el *Popol Vuh* cuenta cómo los dioses intentaron crear otras humanidades, hechas de lodo y de madera. Pero las primeras no podían pensar claramente y caminaban sin rumbo y dirección, mientras que las segundas no tenían nada en su corazón ni en su mente. Por ello, ninguno supo alabar a sus creadores ni hacerles ofrendas para alimentarlos. Enojados, los dioses dejaron morir a sus criaturas: los hombres de lodo fueron disueltos por la lluvia, mientras que los hombres de madera perecieron en una terrible conflagración en que fueron atacados por las fieras del monte y por sus propios utensilios domésticos convertidos en animales.

Estas tres creaciones sucesivas de humanidades imperfectas corresponden a un tema muy frecuente en la mitología mesoamericana en general: la creación y destrucción de mundos y humanidades anteriores a la actual. Gordon Brotherston las ha interpretado como una auténtica historia planetaria en que los grupos indígenas intentan explicar las transformaciones geológicas y evolutivas que han dado forma al paisaje y la fauna actual: diluvios e inundaciones, erupciones volcánicas y seísmos (Brotherston, 1992) .

Después de narrar estas fallidas creaciones, el *Popol Vuh* introduce a tres pares de héroes que serán fundamentales para la creación de la humanidad actual, los gemelos Hun Hunahpu y Vucub Hunahpu y los cuatro hijos del primero, los gemelos Hun Batz y Hun Chuen, y los gemelos Hunahpu y Xbalanqué. Estos héroes gemelos han sido identificados con frecuencia en la iconografía del periodo Clásico maya y corresponden a otras parejas heroicas amerindias, como los gemelos Sol y Luna de la tradición amazónica (Bierhorst, 1988).

El *Popol Vuh* narra en primer lugar la manera en que Hun Hunahpu y Vucub Hunahpu son engañados y asesinados por los señores de Xibalbá, dioses del Inframundo y de la muerte, durante un juego de pelota. Este deporte ritual, muy practicado por los mayas y por otros pueblos de Mesoamérica, simbolizaba los movimientos del Sol y las estrellas así como la lucha y complementación entre los principios cósmicos masculino y femenino que determinaban la dinámica del Cosmos. Por ello estaba íntimamente vinculado con el poder político.

Una vez muertos sus enemigos, los señores de Xibalbá cuelgan sus cabezas cortadas como trofeos de las ramas de un árbol, pero ahí Hun Hunahpu escupe sobre la hija de uno de ellos, preñándola de Hunahpu y Xbalanqué. Cuando nacen los hijos póstumos del dios, la madre huye con ellos del Inframundo y se refugia junto a la abuela de las criaturas, la diosa Xmucané. Los gemelos crecen en su casa, junto a sus medio hermanos Hun Batz y Hun Chuen, famosos por ser grandes músicos, escritores y artistas. Como estos gemelos se burlan constantemente de ellos, Hunahpu y Xbalanqué los convierten en monos y los condenan a vivir en la selva, desde donde siguen siendo, sin embargo, los patrones de las artes y la escritura.

Una vez liberados de las burlas de sus hermanos, los Hunahpu y Xbalanqué se enfrentan a tres criaturas peligrosas y traicioneras que pueblan el mundo, el señor Vucub Caquix y sus hijos Zipacná y Terremoto. Vucub Caquix, Siete Guacamaya, es descrito como un rey que se hacía pasar por dios, por el Sol y por la Luna, gracias a las joyas y adornos que utilizaba, con ayuda de una pareja de ancianos que engañan a su enemigo y lo privan de sus joyas, provocando así su muerte. Posteriormente, los gemelos atacan y matan a sus hijos, Zipacná, descrito como el creador de montañas, y Terremoto, descrito como el destructor de montañas. Brotherston ha propuesto que estas criaturas representan a los saurios y otras criaturas extintas, a quienes la mitología maya asocia con las grandes transformaciones geológicas y evolutivas que experimentó la Tierra (Brotherston, 1992: 223-228).

Posteriormente, Hunahpu y Xbalanqué emprenden la más importante de sus hazañas, la derrota de los señores de Xibalbá. En esta aventura, los gemelos repiten el camino de su malogrado padre Hun Hunahpu y de su tío Vucub Hunahpu, pero logran evitar todas las trampas mortales que les tienden los traicioneros señores de la muerte. Pero el gran triunfo de los nuevos gemelos no consiste en eludir los intentos de los señores de Xibalbá por matarlos sino, precisamente, en dejarse morir y luego resucitar para destruirlos. En efecto, tras vencer a los dioses del Inframundo en un juego de pelota, Hunahpu y Xbalanqué se inmolan voluntariamente en una fogata que les han preparado sus enemigos y luego dejan que éstos muelan sus huesos carbonizados y los arrojen al río. Ahí, tras cinco días, los gemelos resucitan en forma de hombres pescado y se disfrazan de actores itinerantes que realizan maravillosas danzas y trucos. Seducidos por su fama, los dioses de la muerte los invitan a su palacio y ahí los gemelos realizan todo tipo de acciones mágicas, entre las que destacan matarse mutuamente y sacarse los corazones

para luego revivir. Fascinados, los dioses principales de Xibalbá, Hun Camé y Vucub Camé, exigen ser sacrificados de la misma manera. Los gemelos cumplen su solicitud, pero no los resucitan. Al ver a sus señores engañados y muertos, el resto de las deidades de Xibalbá se humillan ante ellos y entonces los héroes les revelan su verdadera identidad y amenazan con matar a todos los habitantes del mundo de los muertos. Sin embargo, cuando los pobladores de Xibalbá les muestran el lugar donde están enterrados su padre y su tío, les perdonan la vida, aunque como castigo por su traición los despojan de todos los bienes lujosos que antes les pertenecían y que ahora pasarán a pertenecer a los humanos.

Al vencer al imperio de los señores de Xibalbá, los gemelos Hunahpu y Xbalanqué abrieron el camino para la creación de la humanidad actual. Igualmente, según la interpretación más aceptada por los especialistas, enseñaron a los humanos cómo vencer a la muerte para alcanzar la vida en el más allá (Schele y Miller, 1986). Las alusiones a esta gesta encontradas en el arte maya del periodo Clásico permiten suponer que pertenece a la tradición maya al menos desde ese periodo.

Tras la derrota de los señores de Xibalbá, los dioses pueden finalmente crear a la humanidad actual. Los hombres y mujeres de hoy están hechos de maíz amarillo y del maíz blanco, que fue extraído de la Gran Montaña gracias a la ayuda de cuatro animales. Posteriormente, la diosa creadora, Xmucané, molió el maíz y modeló a los humanos con esta masa. Por ello, las nuevas criaturas fueron capaces de hablar y de pensar y tuvieron toda la sabiduría y la belleza de los humanos. Su primer acto fue agradecer a los dioses que los habían creado.

> En verdad ahora damos dobles gracias, triples gracias por haber sido formados, por haber recibido nuestras bocas, nuestros rostros. Hablamos, escuchamos, admiramos, caminamos; nuestro conocimiento es bueno, hemos comprendido lo que está cerca y lo que está lejos y hemos visto lo que es grande y pequeño bajo el Cielo, sobre la Tierra. Gracias a ustedes por habernos formado (Tedlock, 1993: 151-152).

Los dioses, sin embargo, no quedaron enteramente satisfechos con estos nuevos hombres, pues su vista y su inteligencia era tan poderosa como la de ellos. Por eso, decidieron nublar sus ojos con el aliento del Corazón del Cielo. Desde entonces los humanos sólo pueden ver lo que está cerca y ya no rivalizan en sabiduría con los dioses.

Con la creación de la humanidad de maíz termina la primera parte del *Popol Vuh* y se inicia la segunda que contrasta radicalmente con la anterior. En primer lugar, mientras que la primera parte trata de la creación del mundo en su conjunto y sus protagonistas son los dioses que lo crearon y lo hicieron habitable, la segunda se reduce a contar el origen de los quichés y de los otros pueblos mayas de Guatemala que eran sus vecinos y sus protagonistas son principalmente los hombres, y la única deidad que adquiere relevancia es Tohil, el patrono de los quichés. Además, la última parte se asemeja más en contenido y estilo a las historias de migración escritas por los pueblos nahuas del centro de México —como los mexicas, los chalcas o la gente de Cuauhtinchan— que a la tradición maya contenida en la primera parte.

En su segunda parte, el *Popol Vuh* cuenta que los quichés, y otros pueblos guatemaltecos, surgieron de un lugar cargado de magia y sacralidad, llamado Tulán Zuyuá Vucub Pek Vucub Ziwan, que son traducciones mayas de los topónimos nahuas Tollan, Ciudad de los tulares y Chicomóztoc, el Lugar de las siete cuevas. Al partir de este lugar de origen, los diferentes pueblos se diferenciaron entre sí, pues cada uno adquirió su dios patrono, su idioma particular y un oficio o especialidad étnica que los diferenciaba de los demás. Posteriormente, los quichés adquirieron el derecho a dominar militar y políticamente a los demás pueblos, pues fueron los únicos que supieron conservar el fuego que se les había dado en Tulán y a cambio de volver a dárselos a los otros grupos les exigieron que les dieran hombres para sacrificarlos a su dios Tohil.

De Tulán, los diferentes grupos emprendieron su camino rumbo a los territorios en Guatemala en que habían de fundar sus ciudades, para lo cual tuvieron que atravesar un brazo de mar cuyas aguas se separaron milagrosamente a su paso. Después vagaron por las cañadas y bosques, enfrentándose a los pobladores que existían en la región, a los que vencieron utilizando su ingenio y sus poderes mágicos, entre ellos la capacidad de transformarse en animales. Finalmente fundaron su capital en Gumarcaaj, o Utatlán, el Lugar de las cañas podridas. Para terminar, el *Popol Vuh* cuenta cómo en esa ciudad los quichés alcanzaron su gloria y esplendor y detalla la vida y hazañas de varios de sus gobernantes y los miembros de los grandes linajes de la ciudad, cuyos descendientes fueron los autores de la obra.

De esta manera el *Popol Vuh*, como muchas otras obras escritas por indígenas mesoamericanos durante el periodo colonial, combina la historia del Cosmos en su conjunto con la historia de

un grupo humano muy particular y su ascenso al poder. Esto no debe sorprender, pues todas estas obras, incluida la que nos ocupa, fueron escritas para defender la posición de privilegio de las élites indígenas en el contexto del nuevo régimen colonial español, y por lo tanto tenían que presentar la historia particular del grupo que las había producido, pero en el marco más amplio de la historia del mundo. La frase final del *Popol Vuh* reza así:

> Esto es suficiente acerca del ser de Quiché, dado que ya no hay un lugar donde verlo. Está el libro original y la antigua escritura que poseen los señores, ahora perdidos, pero aun así, todo aquí se ha cumplido con respecto a Quiché que ahora se llama Santa Cruz (Tedlock, 1993: 205).

De esta manera, los autores del *Popol Vuh* dejan perfectamente claro que el libro que acaban de escribir en alfabeto latino y formato europeo no es más que una nueva versión de un libro que ya existía anteriormente, muy probablemente un códice de la tradición tolteca que combinaba la escritura pictográfica con la representación artística de escenas y personajes y que iba acompañado por una rica y detallada tradición oral. Al afirmar que el libro está perdido, los autores se refieren probablemente al hecho de que la persecución religiosa católica iniciada con la conquista española hizo imposible que los quichés conservaran sus antiguos libros y los forzó a destruirlos o esconderlos. Sin embargo, queda igualmente claro que el presente libro es una nueva versión del libro perdido y que por tanto la tradición sigue viva. La misma idea de continuidad a través de la transformación es evidente también en la mención a la antigua patria Quiché, cuyo origen es el tema principal del *Popol Vuh*, bajo su nuevo topónimo cristiano de Santa Cruz.

La compleja relación entre continuidad y cambio cultural en el *Popol Vuh* ha sido objeto de debate entre sus estudiosos, que han discutido si la tradición prehispánica fue conservada fielmente o si la influencia cristiana en el documento fue significativa. En un extremo, René Acosta ha propuesto que el *Popol Vuh* fue escrito por un sacerdote católico español y que reunió diversas tradiciones mitológicas mayas, profundamente cristianizadas (Acuña, 1975). En el otro, muy diversos autores han enfatizado la íntima relación entre los relatos del *Popol Vuh* y el arte y la iconografía mayas prehispánicos, así como su relación con las tradiciones mayas contemporáneas, de modo que han sostenido que el libro recoge fielmente una tradición nativa (Tedlock, 1993). De hecho, esta obra ha re-

sultado tan útil para descifrar otros relatos y escenas mitológicas mayas que resulta incuestionable que es producto de la riquísima tradición prehispánica. Sin embargo, como hemos visto, reúne al menos dos diversas tradiciones: la primera, que podemos identificar como netamente maya, y otra que podemos considerar como de origen tolteca náhuatl (Carmack, 1981: 50). Por otra parte, Brotherston ha señalado con tino que hay elementos de esta obra que la vinculan con las culturas y los mitos de pueblos amerindios de otras regiones de Mesoamérica e incluso de Sudamérica, por lo que propone que el *Popol Vuh* puede ser leído como una gran síntesis de las tradiciones indígenas de todo el continente (Brotherston, 1992: 215).

2. *La cristianización de la mitología maya*

El carácter híbrido del *Popol Vuh* se entiende más claramente si se le compara con otro libro contemporáneo suyo, escrito también por quichés, pero del pueblo de Totonicapan, el llamado *Título de Totonicapán* (1983). En su última parte, referente al origen de los quichés en Tulán Zuyuá y a su migración hacia Guatemala, esta fuente se parece mucho al *Popol Vuh*, pues también presenta una tradición de origen tolteca. En contraste, su primera parte, que narra el origen del mundo y de la humanidad, difiere radicalmente, pues cuenta la versión bíblica de estos eventos, desde la creación del mundo en siete días por Dios hasta la dispersión del pueblo de Israel. Explica entonces que algunas de las tribus del pueblo elegido cruzaron el océano y llegaron a Tulán Zuyuá, de donde emigraron hasta Guatemala.

Esta historia bíblica se basa en un catecismo cristiano escrito por el fraile dominico Domingo de Vico en lengua quiché en el año de 1553, un año antes de la escritura del *Título* (*Título de Totonicapán*, 1983: 13). La lógica detrás de este acto de apropiación cultural parece clara: para mediados del siglo XVI los quichés estaban familiarizados con la intolerancia católica y sabían que las únicas historias sobre el origen del mundo y de la humanidad, que eran aceptadas por los españoles como verdaderas, eran aquellas que provenían de su propia tradición, por ello en este caso decidieron incorporar su propia historia a esta narración bíblica con el fin de apoderarse del prestigio de ser descendientes del pueblo elegido de Dios.

En este sentido se puede proponer que así como el *Título de Totonicapán* combinó dos tradiciones diferentes, la cristiana y la maya-tolteca, el *Popol Vuh* combinó también dos tradiciones, la

maya clásica y la maya tolteca. La comparación entre estas dos obras permite también ver que para los mayas el acto de tomar una tradición ajena y hacerla propia no era nada extraordinario, pues concebían y conciben su cultura, y su mitología, como una agregación de elementos de orígenes diferentes. En la actualidad, los mayas quichés de Momostenango han incorporado elementos foráneos, como la religión católica ortodoxa y la religión protestante, al lado de sus tradiciones religiosas más antiguas, que a su vez son producto de apropiaciones y combinaciones similares. Por ello, Barbra Tedlock ha propuesto que este pueblo utiliza un dualismo complementario o aditivo que le permite incorporar elementos nuevos sin perder los más antiguos (Tedlock, 1992: 202).

Existen muchos otros textos escritos por los pueblos mayenses de Guatemala en el periodo colonial, pero resultaría imposible referirnos a todos con detalle. Sin embargo, hay que destacar dos en particular: el *Memorial de Sololá*, también conocido como *Anales de los Cakchiqueles*, escrito por los miembros de ese pueblo, vecino y rival de los quichés, y que puede considerarse equivalente al *Popol Vuh* por la riqueza de su contenido histórico, relativo al origen de su pueblo, también partido de Tulán Zuyuá (*Memorial de Sololá*, 1950). Por otro lado, *Los títulos de la casa Ixquín-Nehaib* presentan una interesante versión histórica y religiosa de la conquista española de Guatemala (Recinos, 1957). También interesantes son las otras crónicas y títulos reunidos por Adrián Recinos en su clásica compilación *Crónicas indígenas de Guatemala* (*ibid.*).

3. *Mito, historia y profecía entre los mayas yucatecos*

Los *Libros de Chilam Balam* escritos por los mayas de Yucatán a lo largo del periodo colonial y hasta el siglo XIX se pueden comparar por su riqueza y complejidad con las obras escritas por los pueblos mayenses de los altos de Guatemala, sin embargo, son completamente diferentes en sus contenidos, su estilo y su organización.

Estos libros toman sus nombres de los Chilam Balam, «sacerdotes jaguar», que eran a la vez religiosos, mitólogos, historiadores y profetas. En la actualidad se conocen más de treinta diferentes libros de este tipo, aunque sólo unos cuantos han sido traducidos y estudiados sistemáticamente, entre los que destacan el *Chilam Balam de Chumayel* (1988) y el de *Tizimin* (Edmonson, 1982).

Para entender a los *Libros de Chilam Balam* hay que comprender el calendario maya, pues éste es su principio organizador esencial. Los mayas del periodo Postclásico prehispánico (entre el

siglo X y el XVI) y los del periodo colonial, incluso hasta el siglo XIX, utilizaban una variación del sistema del calendario de «cuenta larga» que había sido utilizado anteriormente por los mayas del periodo Clásico. Esta variante definía un ciclo fundamental llamado la «rueda de los katunes» que consistía en trece periodos de ese nombre, con poco menos de veinte años cada uno. Cada katún tenía características propias: algunos eran fastos y traían buenas cosechas, paz y estabilidad; otros eran nefastos y presagiaban huracanes o sequías, revoluciones y disputas, guerras y destrucciones. Los mayas creían que cada vez que volvía el mismo katún, al cabo de 256 años, se repetirían sucesos parecidos en consonancia con la personalidad de este periodo. Así, por ejemplo, los itzaes, uno de los grupos que construyeron la gran ciudad de Chichén Itzá, fueron siempre conquistados y dispersados cada vez que llegaba el katún 8 Ahau, desde la primera vez que tuvieron que abandonar Chichén Itzá en el año 672, hasta su final conquista por los españoles en 1697 (León-Portilla, 1994: 104-105).

A partir de este principio, los *Libros de Chilam Balam* están organizados por katunes y combinan descripciones históricas y míticas de los katunes anteriores con profecías sobre los katunes futuros. En la práctica muchas veces es muy difícil distinguir unas de otras, pues era frecuente que los autores de estos libros hablaran del pasado en tiempo futuro y del futuro en tiempo pasado, pues en un sistema cíclico como el de la «rueda de los katunes» el futuro quedaba de alguna manera en el pasado y viceversa (Farriss, 1985).

Es dentro del marco del calendario donde los *Libros de Chilam Balam* incluyen relatos sobre la creación del mundo, las acciones de los dioses y el origen de la humanidad, aunque éstos no adquieren la forma narrativa continua que tenían en los libros quichés. En efecto, lo que parecía interesar a los autores y compiladores de estos libros, como había sucedido con los artistas que realizaron las inscripciones en piedra en el periodo Clásico, era establecer una relación entre los sucesos históricos de su tiempo y los sucesos primordiales narrados en los mitos, por medio del calendario.

Así, por ejemplo, el katún 11 Ahau, que fue el periodo en el que llegaron el cristianismo y los españoles en el siglo XVI, es descrito por el *Chilam Balam de Chumayel* como el periodo en el que tiempo atrás había sucedido un diluvio que anegó toda la Tierra y después del cual los dioses batabes, los cargadores del Cielo, levantaron un gran Árbol Cósmico en cada uno de los puntos cardinales y otro en el centro del Cosmos, de modo que crearon el mundo en el que vivimos (*Chilam Balam de Chumayel*, 1988: 87-89). La

analogía entre una anterior destrucción y creación del Cosmos con la llegada del cristianismo permite interpretar este último acontecimiento como el inicio de una nueva era cósmica que vino a transformar radicalmente el mundo maya.

Ésta es una muestra de cómo los sacerdotes jaguares lograron integrar el cristianismo en su concepción del tiempo y del calendario, a la vez que aceptaron la verdad suprema de la predicación cristiana. Esto llevó a la construcción de un «cristianismo maya», centrado en la figura de la cruz, que era concebida como la continuadora y sucesora de los árboles cósmicos prehispánicos y que aspiraba a que los propios mayas fueran capaces de controlar y administrar su religión y su relación con las figuras sagradas cristianas.

Este proyecto religioso era también un proyecto político, pues implicaba el rechazo de la dominación colonial española y la creación de nuevos reinos mayas independientes bajo el signo de la cruz cristiana. Este sueño, que comenzó a gestarse ya en el propio siglo XVI y fue elaborado a todo lo largo del periodo colonial, se pudo realizar finalmente en 1849, cuando llegó el katún adecuado, y después de una gran rebelión maya conocida como la «guerra de castas» surgió en el este de Yucatán una cruz parlante alrededor de la cual se fundaron varios señoríos mayas independientes que sobrevivieron hasta el siglo XX (Reed, 1981) y que fueron regidos por este nuevo cristianismo maya (Reifler Bricker, 1977).

III. LA MITOLOGÍA MAYA CONTEMPORÁNEA

En los últimos cien años, millares de antropólogos se han dedicado a estudiar la cultura, las formas de vida y la mitología de los mayas de hoy, y han escrito incontables obras sobre estos temas. Como sería imposible presentar de manera exhaustiva los mitos de todos los pueblos mayenses actuales en este espacio, esta sección se concentrará en algunos temas centrales de su mitología contemporánea, buscando explorar los cambios y las continuidades en relación con la mitología de tiempos prehispánicos y coloniales.

1. *Las creaciones y destrucciones sucesivas*

Como los mayas de tiempos prehispánicos, los pueblos mayenses actuales siguen pensando que el mundo y la humanidad han sido creados y destruidos repetidas veces, y esperando que un cataclismo venga a terminar con el mundo actual y con nuestra humanidad.

Los lacandones, que viven en la selva tropical del estado de Chiapas en México, cuentan, por ejemplo, que el dios creador de la humanidad, Nuestro Padre Hach Ak Yum, enojado por las faltas de los hombres, ha destruido el mundo varias veces, provocando lluvias de agua y fuego o simplemente tapando el Sol durante la época de sequía. Creen también que el mundo actual terminará cuando una estatua decapitada que se encuentra en las ruinas de la antigua ciudad maya clásica de Yaxchilán, sobre el río Usumacinta, vuelva a ser ensamblada (Boremanse, 1986: 102-104). Los lacandones dicen que se trata de una estatua de Hach Ak Yum, pero los arqueólogos han determinado que es una estatua del rey Yaxum Balam, Pájaro Jaguar, que vivió en el siglo VIII (Tate, 1992).

Por su parte, los mayas cruzoob de Yucatán, que son descendientes de los grupos que fundaron un señorío independiente gobernado por la Cruz Parlante en el siglo XIX (del que hablaremos más abajo), cuentan que los jorobados, una humanidad anterior a la nuestra, fueron destruidos en un terrible diluvio, pero que Dios avisó a un hombre llamado Yum Sant Noey para que construyera un arca en la que salvó a su familia y a los diferentes animales del bosque (Burns, 1983: 52-60).

A su vez, los tzotziles de San Juan Chamula en Chiapas cuentan que han existido tres creaciones y destrucciones del mundo antes de la nuestra, y que estos mundos fueron poblados por diferentes humanidades. La última humanidad antes de la nuestra fue destruida cuando el Sol se oscureció repentinamente a mediodía y los hombres de entonces rompieron sus ollas. En la oscuridad brotaron de estas ollas rotas animales salvajes y demonios que los devoraron, salvo a unos cuantos niños a los que les brotaron alas y así pudieron escapar volando (Gossen, 1989: 193-195).

2. *La humanidad de barro y maíz*

Los chamulas de Chiapas cuentan que después de la destrucción de la última humanidad Nuestro Padre en el Cielo, es decir, el Sol, decidió crear a la actual humanidad. Para hacerlo, modeló muñecos de barro, pero éstos resultaron incapaces de moverse y de hablar. Entonces los volvió a hacer de nuevo, con barro más molido, y luego intentó darles de comer. Los nuevos humanos aceptaron con poco entusiasmo el pasto y las verduras que les ofrecía, hasta que el Sol decidió cortarse un muslo y darles de comer su propia carne, que era el maíz. Tras comer este alimento las criaturas de barro aprendieron a hablar y se hicieron plenamente humanas. Sin embar-

go, estos nuevos seres no sabían reproducirse y fue el Diablo quien les enseñó a tener relaciones sexuales (Gossen, 1989: 195-201).

Este mito condensa en una sola creación lo que sucedía en varias creaciones en las tradiciones mayas más antiguas. De esta manera logra combinar la visión monocreacionista cristiana con la idea de la perfectibilidad de los humanos tan cara a los mayas. Por otro lado, introduce la figura del Diablo, asociado al pecado sexual.

Por su parte, los lacandones cuentan que Nuestro Padre Hach Ak Yum creó a los «verdaderos hombres», es decir, a ellos mismos, con arcilla, pero que Kisin, su hijo malvado, que se convertiría después en el dios del Inframundo, los echó a perder, pues pintó su piel de oscuro y les colocó vello en las axilas y el pubis. Los verdaderos hombres, sin embargo, podían ver tan lejos como el propio dios creador y por eso lo espiaron mientras tenía relaciones sexuales con su esposa. Enojado por esta indiscreción, Hach Ak Yum les arrancó los ojos, los tostó en un comal para hacerlos opacos y quitarles su poder y luego se los volvió a poner. Desde entonces, los hombres no pueden ver la casa de dios en el Cielo (Boremanse, 1986: 30-33).

La similitud entre este episodio y el *Popol Vuh* es evidente, pero resultaría muy difícil que los lacandones, que hablan una variante del maya yucateco y que nunca tuvieron contacto histórico con los quichés, lo tomaran directamente de ese libro, por lo que esta coincidencia demuestra la profunda raigambre maya tanto del *Popol Vuh* como de la mitología lacandona actual.

En contraste, los quichés actuales cuentan que Jesucristo creó a Adán con arcilla y que luego la Virgen María le sugirió que creara a Eva con una costilla de Adán y con flores, gracias a lo cual las mujeres son capaces de florecer, es decir, de dar a luz. Posteriormente, Eva tomó el fruto del árbol que le dio la Serpiente y ella y Adán fueron condenados a trabajar.

Aunque Adán y Eva no eran hombres, sino dioses, fueron los padres de los primeros humanos, Pastor y su hermano, a quien mató. Tras este primer asesinato, Jesucristo ordenó a Adán que limpiara el mundo con sus plegarias, y así fue como los humanos aprendieron a realizar ritos de purificación para expiar sus pecados (Tedlock, 1993: 139-193). Por ello, los quichés gustan de repetir la siguiente frase:

> El Mundo no es condenado,
> lo que es, es sagrado (Tedlock, 1993: 163).

Con ella indican que la falta original de Adán, de Eva y de su hijo Pastor ha podido ser lavada, y que por ello el Mundo, es decir, la realidad terrenal y los dioses que la rigen, sigue siendo el ámbito privilegiado de la acción humana, y no debe renunciarse a él. En este caso vemos que la apropiación de la historia bíblica de la creación de la humanidad ha servido para sustentar conclusiones morales y religiosas contrapuestas a las que proponen las versiones ortodoxas del catolicismo y el protestantismo.

3. *El politeísmo maya y los dioses cristianos*

Los quichés de hoy afirman que la creación del hombre y de la mujer fue una labor compartida entre Jesucristo y la Virgen María, tal como el *Popol Vuh* contaba que el mundo fue creado gracias a la colaboración de los dioses Xpiyacoc y Xmucané. Dentro de este marco dualista no sorprende que haya sido la Virgen quien sugirió crear a las mujeres y que éstas tengan un ingrediente que las diferencia de los varones y les da poderes diferentes y complementarios a los suyos.

Siguiendo la misma lógica muchos otros pueblos mayenses, y también mesoamericanos, han asociado a Jesucristo con el Sol, y a la Virgen María con la Luna. En algunas versiones, María es la madre de Jesús, y en otras son hermanos. Los chamulas de Chiapas cuentan que María dio a luz a Jesús y que éste, cuando era aún pequeño, sintió envidia de que su madre fuera tan brillante y poderosa como él y le arrojó agua hirviente a la cara. Por eso, la Luna quedó tuerta y con la cara marcada y ya no brilla tanto como el Sol (Rosenbaum, 1993: 68).

En estos casos queda claro que la visión dualista maya ha privado sobre el monoteísmo cristiano y ha producido una asimilación peculiar de las figuras sagradas de esa religión. Otras figuras sagradas cristianas que han sido incorporadas a la concepción politeísta maya han sido los santos patronos de los pueblos: en el siglo XVI, los españoles fomentaron el culto de los santos en las comunidades indígenas con el objetivo de sustituir a los antiguos dioses tutelares prehispánicos y de fomentar la participación de los mayas en el culto católico (Farriss, 1992). Con el tiempo, los santos patronos se han convertido en símbolos de la identidad comunitaria indígena y su culto se ha hecho central en la vida religiosa de las comunidades (Tedlock, 1992). Por ello, no sorprende que los tzotziles de San Juan Chamula, por ejemplo, cuenten historias sobre las andanzas de su patrono san Juan, que era un pastor con sus ovejas en busca

del lugar donde habría de establecerse (Gossen, 1989: 388-389). También relatan cómo fundó Chamula en un lugar donde antes había un lago que tapó derrumbando una montaña; y cómo construyó su propia iglesia arreando piedras desde lejos y cómo instituyó su fiesta el 24 de junio (Gossen, 1989: 397).

A su vez, los mayas cruzoob de la península de Yucatán le rinden culto a la Cruz Parlante, una figura sagrada que combina la cruz cristiana, y su simbolismo de redención, con los antiguos árboles cósmicos prehispánicos, íntimamente vinculados al poder político. En 1849, poco después de la gran rebelión indígena llamada «Guerra de castas», esta Cruz comenzó a hablar y dictó a su sacerdote, Juan de la Cruz, una serie de proclamas en las que decía que había venido al mundo a liberar a los mayas de la opresión de los blancos y a ayudarlos a establecer un gobierno independiente. Según la interpretación de Victoria Reifler Bricker, Juan de la Cruz se consideraba a sí mismo la encarnación de Cristo (Reifler Bricker, 1977: 252-255). De esta manera, el mito cristiano de la crucifixión fue apropiado y actualizado por los mayas para fundar un régimen independiente que duró hasta 1938 (Sullivan, 1991).

También el Diablo ha sido incorporado en la mitología maya. Los chortí cuentan que un día Jesucristo y el Diablo se encontraron y el primero retó a su enemigo a ver quién tenía la mejor sangre. De la sangre de Jesucristo brotaron todas las plantas comestibles, de la sangre del Diablo, los animales dañinos y ponzoñosos (Fought, 1972: 499). Es frecuente también que el Diablo se identifique con la cultura de los españoles, mestizos y europeos que han colonizado las tierras mayas. Por ello, el Diablo es considerado dueño del dinero y del poder, así como de los alcoholes destilados y las armas. Incontables historias cuentan cómo hombres y mujeres mayas pactaron con él para obtener algo: riquezas, seducir a alguien, venganza. Generalmente el Diablo cobra sus favores y los que pactan con él son castigados. Como dueño de las riquezas y señor del Inframundo, el Diablo es equivalente a los viejos señores del Inframundo de la mitología maya como los señores de Xibalbá y al avieso Kisin de los lacandones actuales.

En contraste con los cruzoob y otros grupos mayenses que han incorporado a las figuras sagradas cristianas en su religión y su mitología, los lacandones tienen, o tenían hasta su reciente conversión masiva al protestantismo, un panteón casi completamente autóctono. En su mito de creación, un dios supremo llamado Ka'Koch creó a otros dioses, entre los cuales estaba Hach Ak Yum, quien a su vez creó a los «verdaderos hombres», es decir, a los lacandones

y otros dioses que crearon a otros pueblos mayenses, los blancos y los mestizos, como veremos abajo. Hach Ak Yum tuvo también un hijo llamado Kisin que luego intentó matarlo y arruinó su creación de los humanos y a quien finalmente condenó a vivir en el Inframundo (Boremanse, 1986).

4. *El origen de los ladinos*

Un tema que ha adquirido gran importancia en la mitología maya moderna es la explicación del origen y la diversidad de los grupos humanos, particularmente de las diferencias entre los pueblos mayenses y los grupos mestizos y europeos con los que han interactuado durante los últimos quinientos años.

En tiempos prehispánicos y coloniales, tanto en el *Popol Vuh* como en el *Memorial de Sololá*, los quichés y cakchiqueles, respectivamente, explicaban la pluralidad étnica de Guatemala a partir de la historia que relataba que todos los pueblos habían pasado por Tulán Zuyuá, donde se habían distinguido sus idiomas y cada grupo había recibido un dios patrono propio y un oficio particular (López Austin, 1995).

A la vez que explicaba las diferencias entre los distintos pueblos, este mito establecía una relación de parentesco entre ellos. En contraste, los mitos actuales sobre este tema resaltan más bien las diferencias insalvables entre los mayas y los no-mayas.

Los lacandones de Chiapas cuentan, por ejemplo, que los diferentes tipos de hombres fueron creados por diferentes dioses: Hach Ak Yum los creó a ellos; su hermano Ah Kyantho creó a los blancos, y también a los mayas itzaes, y otra deidad, Mensabäk, creó a los mestizos.

Posteriormente, Ah Kyantho creó a los animales domesticados, como vacas, caballos, puercos, pollos, gatos, pavos y perros, y se los regaló a sus criaturas con instrucciones de cómo obtener provecho de ellos. Hach Ak Yum también obsequió con estos animales a los lacandones, pero éstos no supieron amarrarlos y los dejaron escapar a la selva, donde el caballo se convirtió en tapir, los pavos en faisanes y perdices, y los demás en otras especies salvajes. Por eso en la actualidad los blancos y los mestizos tienen animales domesticados y los lacandones no.

Más tarde, Ah Kyantho creó el dinero y las herramientas de metal para sus hijos, pero Hach Ak Yum se negó a dárselas a los suyos, pues éstos habían dejado escapar a sus animales. Por ello, durante mucho tiempo los lacandones hicieron herramientas de

piedra y ahora tienen que comprar las de metal a los blancos y mestizos, a cambio de sus productos como cera y tabaco, pues siguen sin tener dinero. Por la misma razón, los blancos y mestizos tienen sal, mientras que los lacandones tienen que fabricar la suya con la palma escoba (Boremanse, 1986: 30-36).

Por su parte, los chortís de Guatemala cuentan que en los viejos tiempos cada grupo humano tenía su rey. Entonces Dios regaló unos zapatos al rey de los indios, pero éste se sintió muy incómodo en ellos y los rechazó. Igualmente, cuando Dios le dio un traje, no lo aceptó porque dijo que lo acaloraba. En respuesta Dios le dijo que habría otros hombres que aceptarían sus regalos y se los dio al rey de la gente de las ciudades, es decir, los mestizos, quienes los tomaron de buen grado. Por eso, hasta ahora la gente de la selva, es decir, los indios, son más pobres que la gente de la ciudad (Fought, 1972: 202-204).

Historias que también atribuyen la situación de marginación y pobreza de los indígenas a errores cometidos por ellos mismos se cuentan entre los tzotziles de San Juan Chamula. Así, por ejemplo, relatan que al principio de los tiempos los primeros hombres que fueron creados fueron los ladinos y todos hablaban castellano. Sin embargo, cuando los hombres trataron de construir una escalera que llegara al Cielo, Nuestro Padre los castigó e hizo que hablaran muchas lenguas, razón por la cual los chamulas hablan hoy tzotzil. Sin embargo, la superioridad del castellano en la sociedad mexicana se explica porque fue el primer idioma hablado por la humanidad. Las diferencias entre estos dos grupos se acentuaron aún más cuando los chamulas regaron el suelo con dinero, con la esperanza de que Nuestro Padre caminara sobre él. En cambio, los ladinos —el término local para referirse a los mestizos— lo regaron con pétalos de rosa, lo que complació mucho más a Dios. Posteriormente las rosas se convirtieron en dinero y por ello desde entonces los ladinos tienen mucho más que los indios y los contratan para trabajar para ellos (Gossen, 1989: 380-381).

En otras historias, sin embargo, los chamulas afirman que los ladinos, o mestizos, son hijos de un perro, razón por la cual son desvergonzados y lúbricos. Por ello, al ver cómo habían nacido estas criaturas, Nuestro Padre decidió crear unos hombres mejores, que son los chamulas (Gossen, 1989: 385).

En contraste con estos mitos, los mayas cruzoob de Yucatán se definen a sí mismos como los «verdaderos cristianos», protegidos por la Cruz Parlante enviada por Dios, y definen a los mestizos y europeos como malos cristianos, pues no respetan los mandamien-

tos de la fe. La discusión de las diferentes morales y orientaciones religiosas entre ambos grupos es un tema recurrente en los relatos que narran las guerras que hubo entre ambos en los siglos XIX y XX (Burns, 1977).

Estas diferentes historias reflejan la ambigüedad de la posición de los pueblos mayenses frente a los mestizos y europeos. Por un lado, intentan explicar la situación de marginación económica, social y política en que viven hasta el día de hoy. Por el otro, intentan defender su particularidad étnica y sus diferencias frente a estos grupos.

Esta distinción es evidente por la manera en que los pueblos mayenses de las Tierras Altas de Chiapas y Guatemala combinan la religión, la cultura y la geografía para distinguirse de los grupos no indígenas que los rodean. Pueblos como los tzotziles de Chiapas y los tzutujiles de Guatemala afirman que por vivir en las partes más altas de la sierra ellos están más cerca del Sol, es decir, de Jesucristo, que es la fuente del orden, la ley, el calor y la vida (Gossen, 1989). En contraste, los ladinos y blancos, que habitan en tierras más bajas, son identificados con el Diablo y asociados con el Inframundo y con las riquezas. Por ello, los hombres de estos pueblos mayas conciben sus inevitables visitas para trabajar en las plantaciones y fincas de las tierras bajas como un viaje que los aleja de Dios y los lleva con el Diablo al Inframundo (Rosenbaum, 1993: 33-35).

Esta división geográfica, étnica y religiosa debe haber surgido a fines del siglo XIX, en el periodo en el que las comunidades indígenas de estas regiones fueron despojadas de sus tierras en las zonas más bajas de las serranías y en el que sus hombres fueron forzados a trabajar en las nuevas fincas establecidas por los europeos y ladinos en esas mismas regiones. Enfrentados a esta nueva circunstancia, los pueblos mayenses utilizaron los elementos culturales y religiosos que tenían a su disposición, fueran autóctonos o de origen cristiano, para construir una nueva forma de identidad que garantizara la supervivencia de su identidad étnica.

Sin embargo, hay que señalar que la identificación de los ladinos con el Diablo no implica un rechazo absoluto de su cultura ni una renuncia a interactuar con ellos. En la concepción dualista maya, tan distinta al maniqueísmo cristiano, el señor del Inframundo es un elemento indispensable para el funcionamiento del Cosmos, pues es dueño de la prosperidad y la fertilidad. Por ello, para lidiar con sus poderes y entrar a su ámbito de acción, los mayas de Guatemala rinden culto a figuras como san Simón, o Maximón, una deidad vestida de ladino, o mestizo, que otorga a sus fieles

todo tipo de favores materiales (Mendelson, 1965). El gran éxito que ha tenido el culto a esta versión nativa del Diablo refleja la compleja e insuperable relación que existe entre los mayas y los grupos mestizos y europeos que los rodean.

5. *«No se puede borrar el tiempo»*

Con esta frase, un «padre-madre», es decir, un sacerdote quiché del pueblo de Santiago Momostenango en Guatemala, explicó a la antropóloga Barbra Tedlock por qué los practicantes de la religión tradicional de su comunidad querían defender este complejo sistema de creencias y prácticas rituales, frente a los ataques que dirigían contra ellos los defensores de un culto católico más ortodoxo. Según explica Tedlock, esta frase implica que lo nuevo debe convivir con lo viejo, y no desplazarlo, y que ambos deben enriquecerse mutuamente. En el caso de Momostenango, la aplicación de este principio condujo a un complejo compromiso entre ambas facciones, que decidieron repartirse el culto a Santiago por medio de un estricto sistema de rotación y turnos (Tedlock, 1992: 33-34 y 202).

Esta frase se puede utilizar más generalmente para explicar la historia de la mitología de los pueblos mayenses a lo largo de los últimos dos milenios. Desde su origen, en efecto, esta rica tradición ha sido resultado de la combinación y yuxtaposición de elementos viejos y nuevos, autóctonos y extranjeros. Así, por ejemplo, los grandes temas mitológicos representados en la iconografía y la escritura del periodo Clásico provienen probablemente de dos tradiciones distintas, la de Izapa y la costa sur de Chiapas y Guatemala, y la olmeca, de la costa norte del istmo de Tehuantepec. Igualmente, la gran obra de la mitología maya, el *Popol Vuh*, combina relatos de origen maya del periodo Clásico, como el ciclo de la creación y las aventuras de los héroes gemelos, con otros de origen tolteca náhuatl relativos al origen y migración de los pueblos. En contraste, el *Título de Totonicapán*, escrito casi al mismo tiempo en la misma lengua, combinó la historia cristiana de la creación con la historia tolteca de la migración. También en el periodo colonial, los *Libros del Chilam Balam* utilizaron el antiguo sistema calendárico maya para apropiarse del catolicismo y crear una nueva religión híbrida que habría de ser el centro de la lucha maya por la independencia hasta el siglo XX. Por ello, no sorprende que la mitología maya contemporánea combine elementos cristianos con elementos indígenas, y que lo haga de una manera siempre dinámica y creativa.

¿Pero qué es lo específicamente maya en este mosaico de tradiciones diversas y superpuestas? La respuesta, nuevamente, se puede encontrar en la frase del padre-madre quiché. Más que una esencia, o un contenido específico, lo que ha caracterizado a la mitología maya en los últimos 2.000 años es precisamente su preocupación por el tiempo, por reconocer, comprender y dominar los inevitables ciclos de creación y destrucción por los que debe pasar el Cosmos. Esta preocupación se puede manifestar en la utilización de sistemas calendáricos muy complejos, como en el caso de la cuenta larga de los mayas clásicos y la rueda de los katunes de los mayas de Yucatán durante el periodo colonial, o como sucede hasta el día de hoy entre los quichés de Momostenango y otros pueblos mayas que siguen observando el calendario adivinatorio y ritual de 260 días. Pero también es evidente entre otros pueblos mayenses, como los chamulas y lacandones, que relatan las antiguas creaciones y destrucciones del mundo y de las humanidades que precedieron a la actual y esperan la destrucción del mundo actual, mientras trabajan activamente para evitarla, defendiendo sus tradiciones y practicando las acciones rituales que los dioses esperan de ellos. Igualmente, está presente entre los mayas cruzoob, que cuentan elaboradas profecías sobre las guerras y cataclismos que en el futuro habrán de repetir las guerras y cataclismos del pasado (Sullivan, 1991).

En suma, los mayas viven en un Cosmos dinámico en el que el tiempo es una dimensión esencial, y en el que la incorporación de elementos viejos y nuevos, propios y ajenos es fundamental para lograr la supervivencia y la transformación de los legítimos hombres.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Título de Totonicapán (1983), México: UNAM.

Libro de Chilam Balam de Chumayel (1988), México: Secretaría de Educación Pública.

Memorial de Sololá. Anales de los cakchiqueles (1950), trad. de A. Recinos, México: FCE.

Acuña, R. (1975), «Problemas del *Popol Vuh*»: *Mester* 2, pp. 123-132.

Bierhorst, J. (1988), *The Mythology of South America*, New York: William Morrow and Co.

Boremanse, D. (1986), *Contes et Mythologie des Indiens Lacandons*, Paris: L'Harmattan.

Brotherston, G. (1992), *Book of the Fourth World. Reading the Native Americas through their literature*, Cambridge: Cambridge University Press.

Burns, A. F. (1977), «The Caste War in the 1970's: Present-Day Accounts from Village Quintana Roo», en G. D. Jones (ed.), *Anthropology and History in Yucatán*, Austin: The University of Texas Press, pp. 259-273.

Burns, A. F. (1983), *An Epoch of Miracles (Oral literature of the Yucatec Maya)*, Austin: The University of Texas Press.

Carmack, R. M. (1981), *The Quiché Mayas of Utatlan. The Evolution of a Highland Guatemala Kingdom*, Norman: University of Oklahoma Press.

Edmonson, M. S. (ed.) (1982), *The Ancient Future of the Itza. The Book of Chilam Balam of Tizimin*, Austin: University of Texas Press.

Farriss, N. (1985), «Recordando el futuro, anticipando el pasado: tiempo histórico y tiempo cósmico entre los mayas de Yucatán», en *La memoria y el olvido. Segundo Simposio de Historia de las Mentalidades*, México: Instituto Nacional de Antropología e Historia, pp. 47-60.

Farriss, N. (1992), *La sociedad maya bajo el dominio colonial. La empresa colectiva de la supervivencia*, Madrid: Alianza.

Fought, J. (1972), *Chorti (Mayan) Texts*, Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Gossen, G. (1989), *Los chamulas en el mundo del Sol. Tiempo y espacio en una tradición oral maya*, México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes/Instituto Nacional Indigenista.

León-Portilla, M. (1994), *Tiempo y realidad en el pensamiento maya. Ensayo de acercamiento*, México: UNAM.

López Austin, A. (1995), «Tollan: Babel»: *Revista de la Universidad Nacional Autónoma de México* 528, pp. 3-8.

Lounsbury, F. (1976), «A Rationale for the Initial Date of the Temple of the Cross At Palenque», en M. Greene Robertson (ed.), *The Art, Iconography & Dynastic History of Palenque*, Pebble Beach: Pre-Columbian Art Research, The Robert Louis Stevenson School, vol. 3, pp. 211-224.

Mendelson, E. M. (1965), *Los escándalos de Maximón, un estudio sobre la religión y la visión del mundo en Santiago Atitlán*, Guatemala: Ministerio de Educación.

Recinos, A. (1957), *Crónicas indígenas de Guatemala*, Guatemala: Editorial Universitaria.

Reed, N. (1981), *La guerra de castas de Yucatán*, México: Era.

Reifler Bricker, V. (1977), «The Caste War of Yucatán: The History of a Myth and the Myth of History», en G. Jones (ed.), *Anthropology and History in Yucatán*, Austin: The University of Texas Press, pp. 251-258.

Rosenbaum, B. (1993), *With our Heads Bowed. The Dynamics of Gender in a Maya Community*, Albany: Institute for Mesoamerican Studies, State University of New York.

Schele, L., Freidel, D. y Parker, J. (1993), *Maya Cosmos. Three Thousand Years on the Shaman's Path*, New York: William Morrow and Co.

Schele, L. y Miller, M. E. (1986), *The Blood of Kings. Dynasty and Ritual in Maya Art*, New York: George Braziller/Kimbell Art Museum.

Sullivan, P. (1991), *Conversaciones inconclusas. Mayas y extranjeros entre dos guerras*, México: Gedisa.

Tate, C. E. (1992), *Yaxchilan. The Design of a Maya Ceremonial City*, Austin: University of Texas Press.

Taube, K. (1993), *Aztec and Maya Myths*, Austin: University of Texas Press/British Museum.

Tedlock, B. (1992), *Time and the Highland Maya*, Albuquerque: University of New Mexico Press.

Tedlock, D. (1993), *Breath on the Mirror: Mythic Voices & Visions of the Living*, San Francisco: Harper.

Tedlock, D. (ed.) (1993), *Popol Vuh. El libro maya del albor de la vida y las glorias de dioses y reyes*, México: Diana.

MITOLOGÍA EN LOS ANDES

Juan Javier Rivera Andía

> «Tenemos que aceptar, así, que aquello que el pensamiento aleja para poder mirarse en él, aquello que el pensamiento parece, incluso, despreciar a veces, es al mismo tiempo, aquello susceptible de ser amado profundamente.»
>
> (Verónica Cereceda Bianchi, *A partir de los colores de un pájaro*, 1990)
>
> «[...] es más inquietante y peligrosa: más lo es el embrujo de la civilizada que la magia de la naturaleza, la belleza física que la música, la ciudad que las montañas y los cielos.»
>
> (Alejandro Ortiz Rescaniere, *La aldea como parábola del mundo*, 2001)

Comenzaremos con una advertencia que tomamos prestada de Manuel Gutiérrez Estévez (2001b): hablar de mitología americana —en este caso, de aquella que se encuentra en los Andes— equivale, casi siempre, a elegir y a deformar. En primer lugar, se trata de elegir una entre las cuatro modalidades de la veracidad de los mitos (en nuestro caso, el mito como «realidad», como habla «verdadera», pero no «secreta», «errónea» o «falsa»). En segundo lugar, hablar de mitos en América es, quizá, continuar o inventariar (pero en todo caso justificar) una construcción ideológica, una particular convención europea. Gutiérrez Estévez señala la antigua oposición entre el discurso mítico amerindio y los discursos de la verdad en Occidente; y hace que nos preguntemos si los «mitos americanos»

existen, si lo que vamos a exponer es algo más que una mera construcción de una mirada externa, una serie de manipulaciones etnográficas, cuyas deformaciones son difíciles de percibir, pues las hemos heredado de los primeros contactos entre europeos y amerindios. Se trataría de algo tan temprano como la búsqueda del paraíso, de las minas del rey Salomón o de las doncellas aguerridas en América (Magasich y de Beer, 2001). Por tanto, si el mito no es sino un concepto residual, ¿cómo hablar de una mitología andina? Las argumentaciones de Manuel Gutiérrez Estévez son convincentes; pero, como él mismo recuerda, no es fácil diseñar una alternativa (una vía interesante sería la de considerar los mitos como juegos de lenguaje). Sin embargo, a riesgo de proponernos una tarea insensata, esperamos que una visión general de esas deformaciones, de «aquello que, en cada ocasión y época, estudian los mitólogos americanistas», aún pueda acercarnos a las sociedades, de raigambre europea y amerindia, que hoy pueblan los Andes.

Nuestro trabajo describirá, pues, las principales entidades que pueblan la tradición oral de los Andes. Los personajes y temas más recurrentes serán descritos mediante citas tomadas de fuentes dispersas —algunas muy poco conocidas— y sobre todo a través de nuestras propias recopilaciones de campo. Un análisis preciso de la mitología andina está aún por hacer. Considerando incluso las investigaciones más tempranas —Rowe, Kubler, Mishkin y Pease (1973)—, en realidad son pocos los autores que han emprendido trabajos notables consagrados al universo de la literatura oral en los Andes: María Rostworowski (1983), Efraín Morote Best (1988) y Alejandro Ortiz Rescaniere (1973, 1980, 1991, 1992 y 2001).

Los temas y personajes encontrados con mayor recurrencia en la literatura en torno a la mitología de los Andes son aquellos que más fácilmente se han prestado a la glosa simplista. Los comentarios de los autores interesados en el mesianismo (que recurren al mito del rey Inca) o en la violencia política (que recurren al personaje del Degollador) son un buen ejemplo de ello. Esta tendencia, que se repite aún en algunos balances de la mitología sudamericana (Vázquez, [1978] 1999), ha sido criticada ya (Gutiérrez Estévez, 1984 y 2001a; y Ortiz Rescaniere, 1986).

Dado que se ha dicho pocas veces, debido al largo predominio del indigenismo latinoamericano, es bueno notar que mucho en la tradición oral andina sigue, continúa y amplía la tradición literaria popular española y, por medio de ella, otras literaturas europeas u orientales. Se trata de un fenómeno similar al señalado ya en el caso de la tradición oral de Yucatán, México (Gutiérrez Estévez, 1988).

Aquí nos limitaremos a agrupar a los personajes según ciertos temas y papeles recurrentes entre los pueblos andinos. Los protagonistas y programas de los mitos andinos que aquí reseñamos serán comparados con algunas expresiones rituales de la misma región y con sus variantes míticas de los pueblos amazónicos vecinos. Los pocos trabajos que han comparado ambas tradiciones son los de Julio C. Tello (1923), Mejía Xesspe (1952) y Ortiz Rescaniere (1985 y 1987)[1].

I. EL DIOS CREADOR Y EL VIAJE PRIMIGENIO DE LA DEIDAD SOLAR

Existen en las crónicas españolas más antiguas sobre el Perú una serie de referencias (mitos y plegarias) que aluden a un personaje llamado Tonapa Viracocha o Conticiviracocha[2] Pachayachachi. Muchos cronistas —como Ramos Gavilán, Antonio de la Calancha y Vásquez de Espinoza— asimilaron este personaje a la figura del apóstol santo Tomás, como el predicador del evangelio en el Nuevo Mundo. Viracocha es un Dios antropomorfo y andrógino. Provisto de uno o dos báculos (se le conoce también como el dios de los báculos), crea el mundo, ordena al Sol, a la Luna y a las estrellas ocupar sus respectivos lugares, y hace salir a los hombres de las «cuevas, ríos, fuentes e altas sierras» (Juan Díez de Betanzos, cit. por Pease, 1973: 23). Finalmente, Viracocha se dirige al Este y se pierde en el mar. Parece estar representado también en un sinnúmero de iconografías prehispánicas. Según Cristóbal de Molina, «el Cuzqueño», Viracocha es quien ordena a Manco Cápac, primer héroe cultural de los incas, «sumirse en la Tierra y surgir en determinado lugar» (Pease, 1973).

1. No hemos podido prestar la misma atención a los mitos de la costa occidental del Pacífico paralela a los Andes, pues se perdieron muy tempranamente. Entre las pocas recopilaciones con las que contamos destaca la de César Toro Montalvo (1990) y Arguedas e Izquierdo (1947). Rostworowski (1966, 1973 y 1989) y Golte (1993, 1994a y 1994b) han realizado algunos comentarios de los pocos mitos costeños conocidos. También Mitlewski (1992) para el caso del Norte ecuatoriano. Para una comparación sistemática de la mitología andina con la iconografía prehispánica costeña, cf. Hocquenghem (1987). Esta comparación es indispensable para un conocimiento cabal de la mitología y la religión de los Andes. Se sabe, por ejemplo, que el santuario del dios Pachacamac, ubicado muy cerca de Lima, era visitado por numerosos pueblos andinos. Teresa Gisbert (1993) ilustra otros aspectos de esta relación. Sobre la persistencia de este personaje en la sociedad peruana, cf. Rostworowski (1982).

2. Sobre el origen del término Contiti Viracocha Huari, cf. Torero (1993); sobre algunas asociaciones del término Thunupa, cf. Urbano (1993).

Pocos rastros de esta deidad parecen haber permanecido en la mitología andina contemporánea. Sin embargo, nos acerca al Inca, héroe cultural no sólo de los creadores del Tahuantinsuyo, sino también de las repúblicas andinas contemporáneas y aun de muchos grupos amazónicos como los panos (Erikson, 1999: 90-96). Veamos esta figura con más detalle.

Existe un emblema presente en muchos pueblos indígenas de Sudamérica. En los rituales andinos, por ejemplo, es común hallar un largo y pulido madero, del que cuelgan cintas y espejos de colores, y que está coronado de plumas y cascabeles. Pero el más célebre de todos quizá sea el *topayauri sunturpaucar*, «cetro real, vara insignia real del Inca» (González Holguín, 1989 [1608]: 347)[3], portado sólo por el soberano de los incas. La narración de la muerte del Inca Huayna Cápac que hace Juan de Santa Cruz Pachacuti (1630) nos muestra la importancia de este emblema:

> Al cabo de 8 días [...] lo embalsaman y traen al Cuzco en andas como si estuviera vivo, bien vestido, armado y en la mano con su topa yauri o suntur paucar y lo meten en el Cuzco con gran fiesta (1995: 105).

Pero es Bernabé Cobo quien, en su *Historia del Nuevo Mundo* de 1653, lo describe con más detenimiento:

> El suntur paucar era una asta poco más corta que de pica, cubierta y vestida toda de alto a bajo de plumas cortas de colores varios asentadas con tal primor que hacían galanas labores; y por remate, en lo alto, salían tres puntas de plumas grandes (Cobo, 1964 [1656]: II, 139).

Un bordón engalanado como el *topayauri sunturpaucar* desempeña un papel fundamental en uno de los mitos más populares sobre el origen de los incas. Garcilaso de la Vega nos da la versión más conocida[4] en sus *Comentarios reales de los Incas*:

3. Todas las referencias con esta fecha son o extraídas del índice analítico de Carlos Araníbar o propias de su edición de la crónica de Santa Cruz Pachacuti (donde se incluye ese índice) (1995 [¿1630?]: 134-427).

4. El mito de Manco Cápac y Mama Ocllo, como se le conoce, es contado también por Bernabé Cobo (1964 [1653]: 61-64), Cabello de Balboa (1951 [1586]: 265-271), Cristóbal de Molina (1947 [¿1573?]), Juan de Santa Cruz Pachacuti (1995: 9-11), Guamán Poma de Ayala (1936 [1609]) y Anello Oliva (1895 [1631]).

> [...] en los siglos antiguos, [el mundo estaba lleno de] grandes montes y breñales [y los hombres] vivían como fieras y animales brutos, sin religión ni policía, sin pueblo ni casa, sin cultivar ni sembrar la tierra, sin vestir ni cubrir sus carnes [...] en las cuevas y resquicios de peñas y cavernas [...] En suma, vivían como venados y salvajinas, y aun en las mujeres se havían como los brutos, porque no supieron tenerlas propias y conoscidas (1985 [1609]: 28-29).

Este mundo caótico será radicalmente cambiado de la siguiente manera:

> [...] puso Nuestro Padre el Sol estos dos hijos en la laguna Titicaca [...] y les dixo que fuessen por do quissiessen y, doquiera que parassen a comer o a dormir, procurassen hincar en el suelo una barrilla de oro [...] que les dió para señal y muestra, que donde aquella barra se les hundiesse con solo un golpe que con ella diesen en tierra, allí quería el Sol Nuestro Padre que parassen e hiziessen su assiento y corte [...] para doctrina y beneficio de esos hombres que viven como bestias. Y desde luego os constituyo y nombro por Reyes y señores de todas las gentes que assí dotrinárede con vuestras buenas razones, obras y govierno (1985: 29).

Manco Cápac, primer Inca e hijo del Sol —a veces solo, otras formando pareja—, opera un cambio en el mundo por medio de una vara. El hundimiento final del bordón en la tierra señala el fin de un mundo lleno de «montes y breñales», de un mundo de hombres que vivían como «fieras» o «venados» y que «se havían [en las mujeres] como los brutos». El fin de este mundo silvestre está, pues, marcado por el hundimiento definitivo de la vara. La quietud posterior a la incesante agitación de este bordón —en algunas versiones contemporáneas se trata más bien de lanzarlo (Arguedas, 1964)— establece el advenimiento de un mundo cultivado: un mundo de hombres mantenidos «en razón y justicia» y en «doctrina y beneficio».

Muchos otros cronistas españoles (Juan de Betanzos, Cieza de León, Sarmiento de Gamboa, Cristóbal de Molina y el mismo Garcilaso) registraron una variante del periplo de Manco Cápac y su esposa. A esta pareja se agregan los tres hermanos de Manco Cápac y sus respectivas esposas: Ayar Uchu y Mama Cura; Ayar Auca y Mama Ragua (o Ragua Ocllo); y Ayar Cachi y Mama Huaco[5]. Las cuatro

5. Tom Zuidema (1993) ha estudiado las relaciones entre este personaje y algunos antiguos mitos y rituales cuzqueños.

parejas, hijas de Viracocha, surgen de una caverna y se dirigen al Cuzco. En su camino, Ayar Cachi es engañado por sus hermanos que desconfían de su descomunal fuerza y encerrado en la caverna subterránea de la que surgió. Más cerca del Cuzco, Ayar Uchu decide permanecer como ídolo pétreo en la cima de una colina para así comunicarse con su padre celeste. Ayar Auca (cuyo nombre parece significar rival, enemigo) y Ayar Manco (posteriormente llamado Manco Cápac y beneficiario de las mujeres de sus dos hermanos desaparecidos) llegan al Cuzco y se asientan allí.

La vinculación entre el Sol y el mito de los hermanos Ayar ha sido discutida (Pease, 1973). Y es que la inexistencia de un personaje solar en la tradición oral andina actual (aunque algunos rituales, como la peregrinación al Señor de Qoyllur Riti, todavía parecen otorgar gran importancia al levante y a la aparición del Sol) hace pensar en una tradición oral exclusivamente incaica. Sin embargo, encontramos ecos del mito de creación cuzqueño en la tradición oral de la Amazonia occidental. Los tucano-cubeo del alto Vaupés (Amazonia colombiana) también conocen la historia del viaje primigenio de una deidad solar provista de un bordón:

> El Padre Sol iba en su canoa, solo, en el comienzo de los tiempos, río arriba. A veces se detenía y tomaba su vara sonajera y la apuntaba acá y allá, tratando de dar con el punto exacto donde podría estar el yajé (*banisteria caapi*) [...] Metía su bastón en el suelo, a la orilla del río, siempre que se detenía en un rápido. Pero el bastón no se tenía derecho; quedaba inclinado. Y siguió probando y probando, hasta que por fin quedó derecho, quedó vertical; allí era el punto (Reichel-Dolmatoff, 1978: 156-157).

Y la consecuencia del hundimiento de la vara solar en la Amazonia es también el advenimiento de la cultura. El Sol hunde su vara y da las reglas para vivir a los hombres:

> Cuando lo hubo hallado [el punto donde hundir su vara], el Padre Sol volvió a la Casa de las Aguas [...] Pensó y pensó hasta que dio con el color que debían llevar los hombres cuando escogían mujer. Dio el color a la gente; les dio la luz amarilla. Les dio yajé. Y al darles yajé, les dio la vida; les dio las reglas por las cuales se regirían [...] habían hallado su modo de vida (*ibid.*).

En otras variantes (Goldman, 1968) es de la misma vara solar hundida de donde surgen los clanes exogámicos y, en consecuencia, el intercambio de mujeres. Ortiz Rescaniere (1987, 1993: 30-40;

2001b: 23-28) ha señalado las coincidencias entre los programas narrativos de los mitos andinos y amazónicos de la deidad solar.

El esquema subyacente puede esbozarse como sigue: una divinidad solar emprende un viaje a través del mundo silvestre con el fin de instaurar la sociedad de los hombres. El nacimiento de este mundo cultural es representado tanto por la aparición de los primeros grupos de hombres (variante amazónica) como por el establecimiento de las reglas y costumbres que rigen su vida (variante andina). Los personajes asociados con el Sol operan este cambio —de un mundo silvestre y ajeno a uno cultivado y propio— mediante un mismo emblema: una vara ornada de plumas y, en el caso amazónico, por medio de una suerte de cascabel (de allí su apelativo: «vara sonajera»). Y es a través de un mismo cambio en su uso —de la agitación incesante al hundimiento definitivo— como ambos mitos muestran una misma función: mediar entre los hombres y el más allá[6].

Las deidades solares andina y amazónica se relacionan no sólo con el Inca sino también con el chamán (que porta una vara sonajera). Ambos personajes parecen compartir un mismo sistema simbólico. Los Incas soberanos eran considerados hijos del dios Sol, y como tales podían servir a los hombres como intermediarios. El chamán se dedica a relacionar a los hombres con los otros mundos que conforman el Cosmos[7] y cura las enfermedades a través de sus

6. Las posibilidades de comparación entre textos y ritos andinos y amazónicos han sido señaladas por Ortiz Rescaniere en numerosos trabajos (cf. 1985, 1987 y 2001 [1993]: 169-175, 209-215). He aquí un párrafo explícito: «Los estudios de esa área [la Amazonia] así como los andinistas cuentan con sendas publicaciones mutuamente excluyentes; tal situación muestra cómo la especialización y la tradición logran reeditar los prejuicios negadores de una verdad fundamental: los Andes y la Amazonia constituyen áreas solidarias a pesar del discurso negador del otro; no obstante las diferencias básicas que se derivan de esas geografías contrastadas, son evidentes las relaciones y los múltiples préstamos culturales entre las dos regiones debido sin duda a la complementación ecológica, a posibles orígenes y a la vecindad. A pesar de estas relaciones, parecen haber influido más en el ánimo de los estudiosos las distancias geográficas y sociales, y quizá sobre todo, los viejos prejuicios anti... selváticos, y por otro lado, anti... andinos, ambos muy arraigados en nuestro ser nacional («Presentación», *Anthropologica* 4, 1986).

7. Alejandro Ortiz Rescaniere ha resumido las características de chamán amazónico en los siguientes términos:

1) El chamán relaciona al hombre con los medio humanos y los auténticos; además, con los animales y los espíritus.

2) Remedia las agresiones de unos contra otros; preserva al hombre de las agresiones.

3) Evita los daños de otros chamanes, sean animales, plantas o pueblos enemigos. Porque cada cual tiene sus propios chamanes.

«viajes» a un mundo sobrenatural. Es allí donde deberá deshacer los entuertos de este mundo. Ambos, el Inca y el chamán, son, pues, intermediarios entre los hombres y el más allá.

En el programa del mito de la deidad solar ordenadora, los bordones míticos son, pues, agentes simbólicos del ordenamiento del mundo, un mundo hasta entonces silvestre. La aventura del dios solar busca el paso de un estado de naturaleza a otro de cultura. La variante amazónica del cetro solar es descrita de la siguiente manera:

> El Padre Sol buscó el lugar preciso donde crear al género humano. El instrumento que llevaba consigo para realizar el acto era la vara sonajera, una vara larga y delgada, con forma de lanza, en cuyo extremo superior había una pequeña cavidad oblonga con unas cuantas semillas secas que producían un sonido vibrante y cascabelero al agitar el palo. Parte de aquella pulida vara iba adornada con las plumas de vivos colores de algunos colibríes (Reichel-Dolmatoff, 1978: 143).

El bordón es ordenador y fecundador, coadyuva al tránsito desde un mundo ajeno, silvestre y proclive a sumir el pensamiento en la confusión, hacia ese otro mundo cultivado, propio y resguardado por el discernimiento. La variante tucano-cubeo presenta, además, un rasgo que apenas parece insinuarse en su variante andina: el carácter fecundador del bordón mítico:

> Cuando el bastón del Padre Sol se mantuvo por fin derecho, sin proyectar sombra, de él brotaron gotas de esperma que cayeron en la Tierra, y al recibirlas ésta dio los primeros hombres. // Cuando el Padre Sol lanzó su vara sonajera contra el suelo, su extremo aguzado penetró muy dentro de la Tierra, hasta el país de ahpikondía [...] Este paraíso, presidido por el Sol, tiene un carácter uterino (Reichel-Dolmatoff, 1978: 144, 147).

Los mitos utilizan un mismo código para marcar la transición entre los dos ámbitos que ponen en juego. Este código se funda en los movimientos que los personajes solares imprimen a su insignia durante su travesía. En ella se oponen dos acciones: la agitación

4) El chamán trata con los padres y con los chamanes de otros mundos.
5) Prevé los sufrimientos y los males curándolos; es un médico y un consejero.
6) Conduce a los muertos hacia su morada.
7) Se transforma o toma la forma de un animal, un ancestro animal, uno que ataque al enemigo o que rompa las reglas sociales (2001b: 142).

constante y el hundimiento definitivo. Cuando el dios tucano y los hijos andinos del Sol hincan sus bordones a través del mundo, los hombres o no existen o se encuentran reducidos a bestias. En cambio, una vez que logran hundir su vara en la Tierra, los hombres y sus reglas de vida surgen en el mundo. El tránsito de una acción a otra codifica, pues, esa suerte de cambio cósmico que las deidades solares llevan a cabo.

II. LAS HUMANIDADES SUCESIVAS

Aunque con una trama a veces muy difusa, existen muchas narraciones interesantes centradas en la descripción de humanidades sucesivas. Las siguientes crónicas hablan de cuatro dioses o edades sucesivos: el manuscrito de Huarochirí de Ávila (Yanamca Tutañamca, Huallalo Carhuincho, Pariacaca y Cuniraya Viracocha), Guamán Poma de Ayala (Uariuiracocharuna, Uariruna, Purunruna y Aucaruna o Aucapacharuna) y Santa Cruz Pachacuti (Purunpacha, Ccallacpacha o Tutayapacha, Purunpacha Raccaptin y Tonapa Viracocha) (Tello, 1939; Murra, 2002: 153-170; Pease, 1973: 19). Frente a estos relatos en torno a cuatro humanidades con sus respectivos dioses, los testimonios contemporáneos —recogidos y comentados por Marzal (1971: 62-69), Fuenzalida (1977: 60) y Urbano (1980)— suelen referirse a las tres edades, que, según Fuenzalida, se deben a las ideas de tendencia franciscana difundidas por la evangelización. Éste es un ejemplo que ilustra bien la diversidad de elementos que pueden incluirse en estos relatos:

> Dios crea el mundo en tres etapas o eras diferentes. Primero la era del padre. Dios creó el mundo en seis días, descansando el día domingo, por lo que ese día no se trabaja.
>
> El primer día de la creación todo estaba mezclado [...] al ver esto Dios, los separó y puso cada cosa en su lugar. La luna no fue creada por Dios, porque siempre existió y en los días de la creación sólo la destinó a otro lugar. En un principio Dios crea a unos seres que vivían a la luz de la luna [...] hicieron grandes ciudades y fortalezas, y tenían vida larga [...] pero no sabían adorar a Dios, ni rezar y vivían como animales. En castigo Dios hizo aparecer tres soles, derritiendo con su calor las rocas y quemando a los machus y obligándoles a refugiarse en las cuevas, donde viven todavía y de donde salen, cuando hay eclipse de luna, para bailar con quena y tambor.
>
> En la segunda etapa Dios crea el mundo de Jesucristo, que es el actual y que algún día llegará su fin. A la presente generación Dios

> la crea en tres categorías. Primero, los collas, que habitan al lado del gran lago [...].
>
> Segundo, los incas, que vivieron en la gran ciudad del Cuzco [...] cuando llegaron los mistis, los incas se fueron hacia el tayta paytiti y escaparon hacia los cerros [...] por eso viven en las punas más solitarias e inhóspitas, como castigo de Dios por los pecados que cometieron. Tercero, los mistis, que son hijos últimos de Dios [...] y así hacen lo que se les antoja.
>
> Este mundo va ha terminar el año 2000. Por eso habrá muchos signos: las mulas que nunca parieron, parirán. Habrá volcanes de fuego, viento, piedras y agua. También habrán portentos: hombres con dos cabezas, animales con cinco patas [...] los anticristos, que son los hijos de los curas, se verán estrellas grandes pasar junto a nosotros. Aparecerán los judíos errantes que volarán, pero nunca llegarán a la Tierra [...].
>
> Después de esto vendrá la tercera etapa, la de la tercera persona, Dios espíritu santo, y otros seres habitarán la Tierra (Marzal, 1971: 62-69).

Entre los diferentes mitos con una trama bien delineada, hemos escogido dos que muestran mejor las características de este grupo: uno del manuscrito de Huarochirí (Sierra de Lima) del siglo XVI y otro recogido por Ortiz Rescaniere en Vicos (Departamento de Ancash, Perú), cuatro siglos después.

1. *Huatyacuri, el mozo errabundo*

En otros rituales andinos, la participación de los mozos alude al predominio de un aparente estado silvestre. Los jóvenes cumplen entonces funciones asociadas a la marginalidad, derivadas de su alejamiento del pueblo, de sus familiares y de las muchachas. En aquellos días, los jóvenes suelen consumir alimentos cocidos sin la acción directa del fuego.

Estas características nos recuerdan a un antiguo personaje mítico de la Sierra de Lima, cuyas aventuras fueron recopiladas por Francisco de Ávila en el siglo XVI. Huatyacuri es un joven sin pareja ni hogar conocido, que vaga por los cerros y vive pobremente:

> [...] vivía comiendo miserablemente; se alimentaba sólo de papas asadas en la tierra calentada [*guatia* o *huatia*], y por eso le dieron el nombre [despectivo] de Huatyacuri (Ávila, [¿1598?] 1975: 35).

Deambulando, Huatyacuri se queda dormido en la loma de un cerro. Allí escucha el diálogo de dos zorros sobre el gran señor del

mundo de arriba, Tamtañamca, que yace enfermo debido al adulterio de su mujer. Se entera de que la prueba de su adulterio está en dos serpientes que moran en el techo de la casa y en un sapo de dos cabezas, oculto en la cocina. Huatyacuri se informa sobre el procedimiento para sanarlo y resuelve partir en su busca. Una vez llegado, expulsa a ambas bestias de la casa y delata a la mujer adúltera. Curado, Tamtañamca le entrega en agradecimiento a su hija, quien exige que en adelante se venere a su padre, el nuevo Dios que pronto nacerá: Pariacaca.

Huatyacuri, un mozo que no tiene mujer conocida y que prescinde del fuego para cocinar, instaura un nuevo mundo desde la marginalidad. En él, Huatyacuri abandona su pobreza errabunda para investirse de abundancia y conseguir mujer. Se casa con la hija del hombre al que salva de la muerte y forma un hogar. La soltería, la carencia de alianzas matrimoniales, implica su búsqueda, pues sólo ella otorga el título de hombre. Este programa ha sido llamado el «triunfo postrero del humilde» por Alejandro Ortiz Rescaniere (1980 y 1991):

Para ser un yo cabal y reconocido será menester poseer ciertas cualidades complementarias. Como lo hemos mencionado, habrá que ser, además, marido o mujer y padre o madre. Sólo entonces se es merecedor de los términos hombre y mujer (*runa* y *warmi*) (Ortiz Rescaniere, 1993: 69).

Huatyacuri es definido por la masculinidad, la juventud, la soltería y el uso diferido del fuego para cocinar. Como su nombre indica, Huatyacuri sólo se alimenta de *huatia* (que en otras regiones es llamada *pachamanca*). Esta labor de asar la carne usando piedras calientes en vez del fuego se asocia en la mitología amazónica con los tiempos pretéritos, anteriores a la humanidad actual:

> Ahora bien, según todos nuestros mitos, el descubrimiento de la cocina ha afectado profundamente a las relaciones que había entre el Cielo y la Tierra. Antes de conocer el fuego y la cocción de los alimentos los hombres estaban reducidos a poner la carne encima de una piedra para exponerla a los rayos del Sol (atributos terrestre y celeste por excelencia). Mediante la carne se atestiguaba así la proximidad del Cielo y la Tierra, del Sol y la humanidad. Un mito lo dice expresamente: «Otrora los Tenetehara no conocían el fuego. Cocían su carne al calor del Sol, que en aquel entonces estaba más cerca de la Tierra...» (Lévi-Strauss, 1986 [1964]: 285)[8].

8. Este mito se encuentra presente en muchas etnias amazónicas, entre ellas a sherenté, mundurudú, jívaro y tukuna.

Para que apareciese la humanidad actual debió anularse esa excesiva cercanía entre la Tierra y el Sol. Su separación necesita de una mediación ejercida por el fuego para cocinar, «mediador entre lo de arriba y lo de abajo, entre el Sol y la Tierra» (Lévi-Strauss, 1986: 307).

El fuego para cocinar parece ser, pues, en el pensamiento mítico sudamericano, una de las manifestaciones principales de la cultura. Sólo este fuego es capaz de mediar entre dos órdenes tan distintos como opuestos: el Cielo y la Tierra. Acorde con esa cualidad es su función entre los hombres: la cocción de la comida. Los relatos sobre la aparición de «encantos» muestran a una muchacha aparentemente perfecta con un solo defecto: ignora el uso de la sal en la preparación de la comida que ofrece al pastor al que quiere conquistar. El zorro que quiere seducir a una mujer cuyo marido está fuera de casa, entra en la cocina y se queja hasta lograr dormir «sobre el ombligo» de la mujer (1992: 188). Entendemos que Huatyacuri prescinda del fuego para cocinar: ésa es otra característica asociada a la soltería. Este fuego es una metonimia del hogar y, por tanto, de la pareja, de la familia establecida, madura y con hijos, socializada. Cocinar los alimentos es el rasgo primordial que distingue a los hombres actuales de esa humanidad que consume sus alimentos casi crudos. Huatyacuri es, en un inicio, como esos hombres de los cuales el informante del padre Ávila dijo: «A ellos [los hombres del mundo y tiempo que el nuevo dios abolirá], a esos antiguos, los llamamos hombres montaraces, silvestres» (1975: 35).

Huatyacuri es montaraz cuando permanece alejado de los pueblos, pero será él quien se encargue de hacer prevalecer el mundo humano sobre el mundo silvestre. Así, se casa y prepara el advenimiento de un nuevo Dios.

2. *Adaneva*

La transición hacia un orden nuevo que, según hemos visto, opera el héroe mítico de Huarochirí nos recuerda otro tema mítico: el de las humanidades sucesivas. Este tema ha sido estudiado a través de varios mitos recogidos desde el siglo XVI hasta el presente[9] (Ortiz Rescaniere, 1973: 27 y 1980: 46-48).

9. Entre los siglos XVI y XVII se cuentan el mito de Con (recogido por López de Gómara); el mito de Vichama (recogido por Calancha), ambos de la costa central del Perú; y el mito de Kon Tici Viracocha (recogido por Betanzos) del Cuzco. En el presente siglo encontramos este mismo esquema en el mito de Roal (recogido por

El mito más representativo de este tipo es el de un personaje cuyo nombre funde los de la pareja bíblica primigenia: Adaneva. Cósmico, pero también doméstico, el mito cuenta que Adaneva, un dios del pasado, seduce a la virgen Mercedes. Después de su aventura, la virgen Mercedes nunca volverá a encontrar a Adaneva, pero sí el hijo de ambos: Teete Mañuco (el padre Manuel). Hecho hombre, Mañuco destruye a la humanidad que su padre ha creado e instaura un nuevo orden donde él reinará. Aquí, como en el caso anterior, el predominio del mundo del hijo (a veces novio pobre y forastero, otras hijo abandonado, futo de una seducción) sobre el del padre (a veces rico pero enfermo, otras divino pero perteneciente al pasado) es acompañado por un término mediador femenino:

> La mediación de una mujer entre dos órdenes opuestos, uno viejo y conocido que va a ser sustituido por uno joven y desconocido, es común en los mitos de renovación cósmica y familiar (Ortiz Rescaniere, 1991: 66).

La mediación entre dos órdenes opuestos que se enfrentan y producen el predominio de uno, está asociada a lo femenino. Si bien una entidad femenina suele ser el nexo entre un mundo declinante y otro insurgente, el advenimiento de un nuevo orden está adscrito siempre a personajes masculinos y jóvenes. En los Andes se tiene la creencia de que los mozos salen a «recorrer el mundo», mientras que la mujer es «pedida» por el varón.

3. *Los restos de una humanidad anterior: el Gentil o Ñawpa machu*

Como Cerrón-Palomino explicara hace algunos años, la denominación actual de «Gentil» proviene del castellano antiguo que le daba una connotación de pagano o ajeno a la fe cristiana. Como los condenados, el Gentil o Ñawpa Machu es símbolo de otra humanidad salvaje, sin cultura. Los gentiles[10] que habitan en las ruinas prehispánicas son miembros de una humanidad anterior, renuente al intercambio de bienes (Ansión, 1987: 83-115; Condori y Gow,

Núñez del Prado en Cuzco); los mitos del complejo Wakón-Achiké de la Sierra Norte y Central; los mitos de Adaneva, Supaya y otros (recogidos por el mismo Ortiz) de Ancash, Puno y la Sierra de Lima; y los mitos panandinos sobre Gentiles y sobre Dioses Miserables (también llamados «Aldeas Sumergidas» por Morote Best).

10. Los gentiles adquieren distintos nombres según la región: *ch'ullpas*, *achachilas*, *ñawpa machus*, abuelos y viejos.

1982: 20-24). Renuencia que los mitos ilustran mediante la negativa a intercambiar los condimentos básicos de la cocina: ají, sal, cebolla. La comensalidad y el intercambio de bienes y mujeres no parecen sino transformaciones de un mismo tema: la negación de la cultura (Rivera Andía, 2000). Esta negación está, por lo demás, asociada a la noche:

> Las casas de los gentiles estaban muy bien construidas en las alturas, en los cerros. Se habrían escondido allí para no morir. Pero, allí dentro, se secaron: el día que ascendieron los dos Soles en el firmamento, ese día murieron (Adelaar, 1986: 86-87).

Esta humanidad vieja permanece aun después de su aniquilación: representan un saldo del pasado en el mundo actual, un vestigio presocial (Cereceda, 1990: 72-80) que se manifiesta a los hombres a través de sueños, enfermedades y represalias (Arguedas e Izquierdo, 1987: 365; 1989: 13, 37).

Las narraciones acerca de los gentiles —tan comunes en toda el área andina— suelen hablar más de la muerte y aparición de humanidades sucesivas que de las relaciones entre los hombres del presente y estos habitantes de las ruinas de un mundo pasado, pero amenazante. Queremos dar un ejemplo del segundo caso recopilado por nosotros:

Era Semana Santa cuando mi tía se fue de paseo a un cerro en donde han hecho su casa los gentiles. Se ha ido de paseo con su familia y ha subido a ese cerro donde era su pueblo de los gentiles. Han hecho su casa de piedra en ese sitio, allí nadie entraba, nadie iba. Ella, por traviesa, por curiosa, pues, habría ido. Y se acercó, se atrevió a entrar a esa casa del Gentil, que se conservaba exactamente de la misma forma que antes era. Ella se asomó, entró. Asomando, ha visto que el esqueleto del Gentil estaba dentro, bien clarito. Y sus cosas, su tetera, su batán, sus piedras, todito estaba ahí. Y su leña estaba bonito creciendo en su lado, su comida.

A mi tía —desobediente era— le habían dicho: «Elvira, no entres, eso es malo, te va a escupir, te va a agarrar el Gentil. Antes, cuando se iban a pedir entre ellos, cuando se pedían prestado ají, sal, cebolla, no querían darse. Entonces, ahora no te va a querer dar, no agarres sus cosas, no le saques sus cosas. ¡Te va a escupir! ¡Tú no ves, pero así te va a enfermar!».

Ella agarró la leña del Gentil. ¡Lo ha traído sus cosas! También agarró las cosas que estaban rotas; ollas rajadas, dice, habían. El batán, como es de piedra, no pudo sacar. La leña sí agarró y la sacó. Sus cosas que estaban rotas, sacándolas, las jugó.

Haciendo eso se ha venido mi tía a seguir caminando por toda la parte de abajo. Así no más ella llegó a su lado de mis tías, de los demás, y se puso a jugar. Todo tranquilo, no le pasó nada. Pero esa noche, soñó que le de-

cían: «¡Has agarrado mis cosas! ¡Pero ahora vas a ver! ¡Ahora no vas a vivir! ¡Vas a morir!». Así, en su sueño, le anunciaba el Gentil. Ella no le hizo caso. Se levantó, quería comer. ¡No puede comer! Ya el cuello le dolía, no podía hacer pasar. Entonces, decían que la han ahorcado. «¡Cómo no va a poder comer, el Gentil estaría ahí cuidando sus cosas, y ella habrá entrado, lo habrá agarrado sus cosas! ¡La habrá acariciado!»[11], decían.

Entonces, mi abuela le andaba curando con una y otra cosa. Pero no mejoraba. En cama estaba, ya no podía pasar la saliva ni agua ni nada. Entonces buscaron una curandera para que le sane con el cuy, para que le pasen con perro también, pero no lograron nada. En sus sueños le anunciaba, le revelaba que iba a morir, que no iba a sanar. «¡Vas a morir!», le decía el Gentil porque él quería que su leña y sus cosas volvieran a su sitio. Pero mi tía Elvira ya no podía hablar, ya no podía avisar a los curanderos lo que en sus sueños le decía el Gentil.

«¡El Gentil lo habrá agarrado! ¡A ver, vamos, atrévete a hacer así!», le dijeron a la hermana de Elvira. «La comida vas a pedir de todo el pueblo. Vas a pedir toda la comida, un poquito. Que te regalen de todo, cebada, trigo, maíz, papa, olluco, mashwa, urso[12], todito». Mi tía reunió todo, dice, y lo ha molido en el batán. «Vas a mezclar la masa con el orines podrido», le dijo. Antes la gente hacía podrir el orines, pues. Así, ha mezclado la masa molida con el orines podrido. Y ha envuelto esa masa final con lana sucia de oveja, escarmenándola. Y con eso le ha pasado por la cabeza a Elvira. De Jauja ha traído una olla nueva. A esa olla, primero, la ha frotado todito con la masa. Después, ha llenado la masa en la olla nueva. Su «licor» era el orines que había llenado en la botella como si fuera licor. Su coca, su cal, su cigarro, todo, ha llenado en la olla.

«Ahora vas a preparar una soga, una soga hecha de la misma paja de puna», de eso hacían soga. «Y con eso vas a agarrar tú al Gentil, pero hablando, insultando, diciendo: '¡Tú por qué has hecho esto! ¡Por qué has agarrado! ¡Tan malo eres! ¡Por qué no puedes haber prestado! ¿Por qué no has querido prestar tus cosas? ¡Entre ustedes nunca se han prestado! ¡Ahora tú también vas a morir, si tú no le mejoras a mi hermana!'». Así le dijeron a mi tía.

Hablándole, insultándole al Gentil: «¡Aquí están tus cosas!», diciendo, le ha dado todo lo que preparó. «¡Pero ahora tú vas a ir conmigo!». Entonces lo agarró del hueso con la soga que ella misma había hecho. Hueso no más era el Gentil. Amarrando sus huesos con esa soga, lo arrastró por toda la cuesta. Sin agarrarle. Sólo le arrastraba por el suelo, por toda la falda. Pasó el lugar donde estaba nuestra casa, desde arriba hacia abajo, hasta la

11. Existe la persistente idea de que el Gentil enferma a los hombres a través de su «caricia» o su «soplo» (que es el verdadero sentido, según la misma relatora, de «escupir»). La primera suele producir erupciones en la piel, y el segundo hace que los hombres se «hinchen».

12. Cebada (*Hordeum vulgare*), maíz (*Zea mays*), papa (*Solanum andigenum*), trigo (*Triticum sp.*), olluco (*Ullucus tuberosus Loz.*), mashwa (*Tropseulum tuberosum),* urso (no identificado).

orilla del río donde está corriendo el agua. Llevándolo allí, lo amarró a una piedra. «¡Si tú le mejoras a mi hermana, si tú sanas a mi hermana, tú vas a ser salvado, vas a volver a tu mismo sitio! ¡Pero si tú no la salvas, no la mejoras a mi hermana, tú también acá vas a morir, acá vas a estar, no vas a tener salvación!». Así haciendo, advirtiéndole bonito, lo dejó amarrado en una piedra, remojando en el agua, al Gentil. Y se regresó.

Al otro día ya mi tía mejoró, ya hablaba. Podía comer, pedía comida, pasaba su saliva. Así lo tuvieron al Gentil cerca de ocho días en el río. Entonces, mi tía dijo: «Estoy soñando, me ha dicho que lo saquemos del agua, que ya me he salvado». Su hermana fue al agua, sacó al Gentil y lo hizo regresar. ¡Al mismo sitio! Haciendo regresar al mismo sitio, lo puso en su casa y dejó los huesos del Gentil.

Quizá el Gentil estaría vivo, o su alma estaría viva, ¡cómo será! Pero hasta ahora está el Gentil botado en su casa. De piedra es esa casa. Los Gentiles eran gente como nosotros. Dicen que del diluvio escaparon subiendo a los cerros. Pero, después, no pudieron escapar de la candela que vino del Cielo y allí se han derretido. Del agua, de lo que han escapado, en la cumbre han hecho su casa. Dios los castigó porque eran malos. Así sería su carácter. No querían prestar ni siquiera un poco de ají. Por eso es un pecado muy grande negarse a prestar cebolla; es pecado mortal. Quizá el Gentil estaría vivo, o su alma estaría viva, no sé (Rivera Andía, 2000b).

III. LOS PODERES SUBTERRÁNEOS

Las entidades mitológicas asociadas al mundo subterráneo más conocidas de los Andes son la Madre Tierra (llamada Pachamama; *pacha*: tierra, mundo; *mama*: madre) y el Espíritu tutelar de las montañas o colinas (*wamani, apus, auquillos*). Además de éstos, existen otras entidades tectónicas que señalaremos después.

1. *La Madre Tierra y los espíritus tutelares de las montañas*

La entidad Pachamama posee tres formas de ser entendida (Condori y Gow, 1982: 5). Cada una de ellas está asociada a un momento del año. La forma más común es la de un principio generador de vida, sobre todo agrícola. La Pachamama es entendida aquí como una entidad receptiva y productora, como una fuente generosa y pasiva. En algunos momentos específicos del año (como la semana santa, por ejemplo), esta entidad puede morir. En esta segunda modalidad de la Pachamama, opuesta a la anterior, los males de la Tierra se liberan: los hombres están a merced de los demonios que habitan los ríos y pantanos, de los espíritus del granizo, del viento y de la nieve. Entre ambos momentos, se puede situar un tercer estado de la Pachamama. En los solsticios de invierno y verano, y en

otras fechas (el año nuevo católico, los primeros días de agosto, el domingo anterior al Corpus Christi y el martes santo, por ejemplo) es un tabú cultivar y además se deben realizar numerosas ofrendas. En estos momentos del año la Pachamama se vuelve inestable: puede enojarse o alegrarse, castigar o premiar, ser generosa o severa. Aunque lo más común es entender la Pachamama como una sola, en algunas comarcas esta entidad se encuentra dividida en tres, llamadas Tierra, Ñusta y Virgen.

La Pachamama parece ser una divinidad conocida sólo en los Andes del Sur. Más precisamente, su límite septentrional parece ser el departamento de Huancavelica. Es interesante comparar la Pachamama con otro personaje femenino muy importante en la mitología andina: la Achkay (que veremos con mayor detalle más adelante). Al contrario que la Pachamama, la Achkay sólo aparece en las comarcas septentrionales de los Andes (de los Departamentos de Junín y Lima hacia el Norte). No hay muchas narraciones relacionadas con la Pachamama: los datos que tenemos acerca de esta entidad provienen de testimonios y creencias de informantes que muchas veces son especialistas religiosos. La Achkay, en cambio, aparece siempre en *relatos* con un argumento, una secuencia de acciones, muy similar en todas las versiones que conocemos. Los contrastes no se detienen aquí. Estos personajes femeninos —que son mucho menos frecuentes que los personajes masculinos en la tradición oral andina— guardan relaciones inversas con la fertilidad de la Tierra. Mientras la Pachamama es una suerte de principio protector y generador de vida (la agricultura es entendida como un acto que incita la reproducción de la Pachamama), la Achkay suele ser el origen de los aspectos incómodos y agrestes del mundo (los pedregales, los cactus de las tierras desérticas, los insectos que molestan al ganado y a los hombres).

Muchos rituales andinos están marcados por una especial solemnidad llena de prescripciones cuando los participantes suben a las colinas que rodean los villorrios. Entonces se dice que el Espíritu de los Cerros[13] puede «ganarle» o «aprovecharle» el corazón al imprudente: a veces, basta que alguien tropiece o cruce un lugar «malo» para que enferme gravemente y muera (Quispe, 1969: 38, 65-66).

13. Los nombres dados a estos espíritus —como la fuerza de su presencia en las prácticas y discursos de los campesinos— varían según las regiones: *wamani* (Lucanas. Departamento de Ayacucho), *apu* o *apusuyo* (Huamanga. Departamento de Ayacucho), *achachila* (Departamento de Puno), *awki* (Departamento de Cuzco), y *auquillo* (Departamento de Lima).

Para protegerse de estos espíritus, los hombres usan polvillos mágicos, beben soluciones especiales, fuman, consumen hojas de coca y amasijos picantes de cenizas de hierbas; todo ello en un número de veces siempre pautado. La eficacia de estos medios está probada:

> Un huarcaíno [hombre de la comarca] se había quedado dormido en Pishqa Pukyo [Cinco Manantiales]. Tenía coca en la boca, un cigarrillo encendido y una porción de *tuqra* en la mano. Al despertarse y aún dormitando, escuchó que los «cerros *wamanis*» se estaban llamando; uno decía: «Le hubieras aprovechado el corazón, habrías podido castrarle...». Y el otro respondía: «No se puede, apesta su boca, tiene fuego en la misma y está mascando piedra». Al escuchar todo esto, el hombre se agarró los testes pensando que los había perdido, pero no le había sucedido nada (Quispe, 1969: 39).

Una vez enfermo, librarse del influjo del Espíritu de los Cerros requiere ritos estrictos, que han sido descritos con cierta minuciosidad:

En esos sitios donde vive el Awkillo es peligroso dejar a las criaturas durmiendo; si se le deja allí le agarra el Awkillo, o sea el susto. La criatura inmediatamente se enferma. Lo curan pagándole al Awkillo. Pagan a las doce de la noche. A la criatura en su cama lo han sobado [...] con caramelos, galletas, ron, coca; eso se lleva al sitio donde han dormido las criaturas y se deja todo, con huevo se rompe allí. También lo soban con cuye. Todo esto lo dejan allí enterrándolo. A esa hora mastican coca. De ese sitio traen una piedra alargada que significa el espíritu que el Awkillo lo agarró. Lo traen amarrado la piedra[14]. La persona trae sin voltear para atrás y si la persona voltea para atrás, el espíritu se regresa nuevamente. Entonces no sana la criatura. Van dos hombres para eso, curiosos, curanderos [...].

[...] se tendió la mesa para el Awkillo, «para él solito, con su coca y su trago» [...] ofreciéndosele, luego, un cigarrillo encendido, que dejaron en la mesa, en tanto ellos bebían, fumaban y consumían las hojas de coca. El cigarrillo ofrecido al Awkillo se consumió íntegramente, sin apagarse, «echando sus chispas todavía de lo que estaba fumando. Pero no se veía a nadie». Los cigarrillos que fumaban el informante y su tía, sin embargo, se apagaban. La tía dijo [...] que «el viejo» estaba recibiendo la ofrenda, que estaba contento. Le ofrecieron otro y otro cigarrillo, que también se consumieron. Entonces, la tía le dijo que debía llamar a su hija, con fe [...]. La requirió por el nombre, preguntándole qué era lo que le faltaba, por qué se había quedado allí, qué era lo que deseaba.

A su requerimiento se presentó una avecita blanca. Su tía le dijo que eso no era el alma de la niña, sino la de un adulto. Volvió a llamar a la

14. Sobre esta forma de enfrentarse a los espíritus que moran en los cerros por medio de una atadura mediadora, cf. Rivera (2000b: 274-275, 278).

niña varias veces; apareció entonces una «mariposita blanca». Era el alma de su hija, revoloteó unos instantes y se posó en una rama. Su tía le indicó que debía llevarse una piedra [...] que era el alma de su hija, que debía envolverla con cuidado y rápidamente en un pañuelo, y abrigarla bajo su chaqueta y enseguida emprender el regreso, sin volver la cabeza. Él no se volvió no obstante que «le parecía» oír voces a sus espaldas.

Al llegar a la casa, su tía, que lo acompañaba, pidió entrar: «¿Comadre, puedo pasar?». La puerta de la casa, donde yacía la enferma al cuidado de su esposo y de su suegra, estaba abierta; ingresaron, depositaron la piedra «bajo su camita» de la niña y su tía procedió a curarla «bañándola» con harina de maíz molido, friccionándola. Cigarrillo, caramelos, después llevó al paraje donde estaba el Awkillo. «Como mi hija era mujercita el viejo se había aficionado. Así dice que se aficiona a las mujeres» (Mendizábal, 1964: 96-98).

El Espíritu de los Cerros es también el dueño de los recursos naturales indispensables para el sustento en los Andes: el agua, los pastos naturales e incluso el ganado (García, 1989: 62).

> Dentro de la ideología local se considera que los abuelos tienen «vida activa», son «dueños» de la fauna silvestre, tierras y ganado de los pobladores, bienes que otorgan a sus descendientes. Además, velan por el bienestar de los hijos del pueblo, los cultivos y el ganado [...] en reconocimiento a los bienes y protección que reciben, deben retribuirles con rituales, ofrendas y oraciones apropiadas en situaciones prescritas (Casaverde, 1979: 25).

El hambre del Espíritu de los Cerros es avasalladora y absoluta (Burgos, 1992). Quien entra en su poder, en su boca o sus puertas, en adelante no pertenece más que a él: «Cuando el cerro 'come' [a las personas] dice que lleva alma y cuerpo, entonces ya no podemos presentarnos ni a Dios» (Quispe, 1969: 39). Los espíritus tutelares son, además, enamoradizos: si abre sus puertas a alguna mujer, en adelante sólo será para él (Fuenzalida, 1980: 160). «Estas potencias [las que animan la naturaleza] son sexuadas, a veces en grado sumo. A menudo codician al humano de su sexo opuesto o envidian y rivalizan con los del suyo propio» (Ortiz Rescaniere 2001 [1993]: 86). El Espíritu de los Cerros es descrito como una entidad masculina, agresiva con los varones y, a veces, seductora con las mujeres[15]. El código sexual que rige las relaciones entre los espíritus de los cerros y los hombres se manifiesta también por la

15. El término quechua usado para designar los cerros parece refrendar nuestra intuición: *orqo* es, además de montaña, macho (*ulqu*, Cerrón-Palomino, 1976; y *orqu*, Parker y Chávez, 1976).

infecundidad: a las muchachas que se aventuran en sus dominios les es negado todo varón; los hombres suelen ser castrados.

Además de esterilizantes, los espíritus de los cerros están asociados a lo salvaje. El Espíritu de los Cerros mora fuera del pueblo, el centro de actualización de las normas sociales. Tristan Platt anota un término, *jurq'u*, que «significa 'lugar salvaje' a la vez que 'espíritu de la montaña'» (1980: 161). El espacio que circunda a una villa andina es designado con un vocablo nativo, adoptado por el castellano y compartido por el quechua y el aymará: *pampa*. Las connotaciones más comunes que este término presenta en los primeros léxicos coloniales del siglo XVI parecen aludir también a lo ajeno[16], lo silvestre[17] y lo indistinto (Platt, 1980; Cereceda, 1990). Manuel Gutiérrez Estévez ofrece una hipótesis sobre los valores asociados con estos personajes que moran en los cerros:

> [...] los [relatos] que tienen por figura central a los dueños del cerro [...] parecen referirse [...] a la oposición entre naturaleza y cultura. Correlativa a esa oposición es la de tiempo pasado contra el tiempo presente, y de ésta se derivan las funciones etiológicas que parecen

16. Los dos léxicos coloniales más importantes, González Holguín (1989 [1608]: 275) y Bertonio (1984 [1612]: 85, 246), parecen confirmarlo. González Holguín declara con llaneza que *pampa* es «pasto, çauana, o campo». Bertonio es más enfático y consigna *pampa* no sólo como «el campo, o todo lo que está fuera del pueblo, ahora sea cuesta, ahora llano», sino que agrega: «baldía cosa sin dueño».

17. González Holguín (1989: 275) asocia *pampa* a otro término: *purum*, que traduce (1989: 297-298) como:

Purum runa poques	Barbaro saluaje sin ley ni rey.
Purum soncco	Indómito, no sujeto ni enseñado ni doctrinado.
Purum aucca	Los no conquistados enemigos.
Purum allpa o *chacra*	Tierras yermas o dexadas de cultiuar.
Purumyachini allpacta	No cultiuar, desamparar tierras.
Purum sonccoyoc purum yuyayniyoc	El que no trata ni dessea saber cosa buena de su saluacion ni hazer nada por ella ni se dexa cultiuar ni ayudar a dar fructo.

Bertonio también establece la misma asociación: «*pampa hauqe*; *vel puruma haque*», y traduce del siguiente modo:

Puruma caura	Carnero que aún no ha sido cargado.
Puruma uraq	Tierra por labrar. O la que ha mucho que no se labra.
Comi puruma uraq	Tierra nunca labrada (1984: 278).

El término *purum* se relaciona además con una humanidad anterior, como los gentiles y los tiempos antiguos: «Puruma... Tiempo antiquísimo, cuando no havía sol, según imaginaban los indios, ni muchas cosas de las que hay agora» (Bertonio, 1984: 178). En la misma comunidad de Vichaycocha existen unas ruinas prehispánicas que los lugareños denominan «Purunmarca» y conocen como morada de los «abuelos».

> corresponder a los protagonistas míticos de estos relatos [...] [que] simbolizan a la naturaleza frente a la vida social ordinaria representada por el pueblo y las tierras cultivadas colindantes. Conforme a un esquema no específicamente andino, sino común a muchas otras culturas, la representación de la cultura lleva consigo, también, la de un tiempo pasado (de «gentiles» o *ñaupas*, en este caso), frente al tiempo actual habitado por los «renacientes» [...]
>
> El espacio (el cerro frente al valle, o lo alto frente a lo bajo) se vincula al tiempo (el pasado frente al presente), y ambas categorías, entrelazadas, son susceptibles de ser expresadas, de un modo más abstracto y por la cualidad que las subtiende, como si fueran manifestaciones particulares de la conceptualización de la identidad más genérica (la naturaleza frente a la cultura) (Gutiérrez Estévez, 1988: 286).

Una asociación similar entre la naturaleza, lo ajeno y lo pretérito en oposición a una cultura ligada a lo propio y al presente, ha sido encontrada por Verónica Cereceda a partir de los códigos ópticos de los tejidos andinos:

> [...] este lenguaje, con su plano de la expresión y su plano del contenido, está siendo utilizado por el pensamiento para articular, a su vez, contenidos como Ego, Alter, cultura, precultura, etc. Es lo que sucede en las semióticas llamadas «connotativas» donde un texto determinado se comporta —en su totalidad de significante y significado— como si fuese solamente el significante de un nuevo sentido, que podríamos definir aquí como un sistema de valores: una organización de ciertos principios fundamentales (Cereceda, 1990: 97).

Es necesario aclarar que, aunque la mayoría de las narraciones califica a esta entidad de agresiva y maligna, muchos ritos nos la muestran también como protectora y generosa. Todo depende de la conducta de los hombres:

> Los auquillos son personas que viven dentro de la tierra, salen por donde sale el agua del manantial. Los auquillos cuidan los animales [...] cuando la luna está llena [...] sale tocando tinya, sale a ver sus animales. Cuando vamos a la altura, tienen [...] que invitar con coca, cigarrillo, ron, diciendo: *Awkillo*, *aweoloy*, *chaqchapakuri*, *hirka*, *yaya*[18]. Las hojas de la coca de la mesa (mantel ceremonial

18. Mendizábal traduce estas líneas del siguiente modo: «Señor, abuelo mío, mastica las hojas de coca, montaña, padre, ayúdame, acompáñame» (1964: 95), y consigna que esta invocación era repetida por los ganaderos también antes de proceder a identificar su ganado (1964: 114).

> extendido en el suelo) escogen, lo hacen polvo y le soplan. Le invita con ron, lo echan un poco, y le dicen: «ayúdame, acompáñame». El Awkillo ayuda cuando en las casas lo ofrecen con coca y cigarro [...] En la altura cuida el ganado (Mendizábal, 1964: 95-96).

Que los espíritus de los cerros sean agresores o protectores dependiendo de los contextos concuerda con una característica constante de la religiosidad andina:

> La ambivalencia es destacaban en el caso de los *wamani*, *apus*, o dioses de la montaña. Los *wamani* son los espíritus de ciertas montañas que protegen, siguiendo su importancia, a una parcialidad, a un pueblo o a una etnia entera. Se les rinde culto por su protección, porque velan por el orden de la sociedad presente. Son personificados en las figuras de un cóndor, de un mestizo. Se les asimila también a Santiago Apóstol. Pero, al mismo tiempo, por ser dioses vencidos frente al catolicismo, poseen carácter demoníaco; en determinados casos se tragan a los hombres y a sus ganados. Son aéreos o telúricos, dioses o diablos, según el contexto. // A diferencia de la tradición cristiana, donde el bien y el mal son dos fuerzas irreconciliables y antagónicas, en la religiosidad andina lo divino y lo demoníaco son caracteres que revisten un mismo personaje según el momento, el contexto o el ángulo de donde se le mire (Ortiz Rescaniere, 1986: 213).

Las características señaladas de los espíritus de los cerros asemejan mucho estas entidades a la Pachamama. Ambos son dueños de ciertos recursos naturales indispensables, y ambos requieren ofrendas para ser conciliados. Las diferencias que las recopilaciones y estudios publicados hasta ahora establecen son sólo de énfasis (en consecuencia, son necesarios estudios de campo más detallados). En la Pachamama parece resaltarse más que en el Wamani el aspecto generoso, reproductor; mientras que en éste se resalta más el aspecto agresivo, amenazante:

> [El Espíritu de los Cerros] es el dueño de las cosechas y del ganado de la región y los campesinos que creen en él lo respetan y le temen. [El campesino] le ofrece sus productos a cambio de su protección (Romero, 1993: 29, 31).

2. *Otros poderes subterráneos: el* wachoq, *el* amaru *y las* illas

En Ayacucho, Arguedas oyó hablar de un personaje poco usual en la mitología andina: el *wachoq*. Este personaje, cuyo nombre signi-

fica «fornicario» en el quechua cuzqueño (1964: 240), es el héroe legendario que horadó las montañas produciendo los orificios por por los que brota hoy el agua de los manantiales :

> Para poder entrar [los *wachoq*] hasta esa profundidad, hasta el origen del agua, dice que se ponían siempre una tinya de oro en la cabeza [...] y es por esto que podían entrar al corazón de las montañas. Cuando salían lo hacían con la tinya de oro (Arguedas, 1964: 242).

El *amaru* es una misteriosa entidad ctónica, conocida sólo en los Andes del sur del Perú. Suele ser representada con la figura de una enorme serpiente y se cree que es la causa de los grandes deslizamientos de lodo y otros accidentes. El concepto de *amaru* ha adquirido popularidad a partir de personajes históricos que se llamaron a sí mismos con este título: uno de los últimos Incas (Túpac Amaru I), un cacique que organizó una revuelta contra el poder español durante el Virreinato (Túpac Amaru II) y una organización terrorista contemporánea (Movimiento Revolucionario de Túpac Amaru). Sin embargo, el *amaru* no parece ser un personaje tan recurrente en la mitología andina como en los discursos de los políticos y estudiosos de los Andes.

Las *illas* o *ilas* son amuletos conservados por los campesinos de los Andes con la esperanza de mantener su ganado en buenas condiciones y en considerable número. Las creencias acerca de las maneras en las que alguien puede hacerse con una *illa* son expresadas en historias con una trama bastante recurrente. Éste es un testimonio al respecto:

> Antes habían las *ilas*. Digamos que de un puquio (manantial) aparecía una oveja fina. Si la veía una mujer, ella debía tender su pollera. Si era un hombre, debía sacarse la ropa interior o el gorro. Con esas ropas cubrías la boca del puquio, o sea, el espacio por donde iba a meterse la *ila*, por donde sale el agua. Y ¡pum! ¡la *ila* se quedaba dormidita! Se quedaba, convertida en una piedrecilla, sobre la pollera de la mujer o sobre la ropa interior del hombre. Quienes la encontraban, la guardaban en el corral de su ganado. Entonces se mejoraba todo el ganado. Los animales se volvían finos porque todos eran hijos de esa *ila*. En el día era una piedra pequeñita, pero en la noche se convertía en un carnero y cubría a todas las ovejas. Ya no había necesidad de buscar carneros finos. Así, por ejemplo, mi padre, que tiene carneros arriba [en las estancias de las alturas], ya no tiene necesidad de buscar semental, sino que solamente conserva su *ila*. Tú sales en noche de luna llena y puedes mirarla de

> reojo. Ves cómo el carnero corretea a todas las ovejas. Eso era en las alturas (Rivera Andía, 2003).

El concepto de *illa* está asociado al relámpago adorado por los pueblos andinos y al Santiago que invocaban las huestes hispanas en el siglo XVI. Sin embargo, sus connotaciones son mucho más complejas y antiguas (Bouysse-Cassagne, 1993; Kemper Columbus, 1997) y requieren un estudio mucho más riguroso que el realizado hasta ahora. Arguedas ofrece una aproximación a los distintos matices que encierra esta expresión en su novela más celebrada, *Los ríos profundos*:

> *Illa* nombra a cierta especie de luz y a los monstruos que nacieron heridos por los rayos de la luna. *Illa* es un niño de dos cabezas o un becerro que nace decapitado; o un peñasco gigante, todo negro y lúcido, cuya superficie apareciera cruzada por una vena ancha de roca blanca, de opaca luz; es también *illa* una mazorca cuyas hileras de maíz se entrecruzan o forman remolinos [...] Todas las *illas* causan el bien o el mal, pero siempre en grado sumo. Tocar una *illa* y morir o alcanzar la resurrección es posible (Arguedas, 1983 [1957]: 62).

IV. DUENDES Y DEMONIOS

Las historias de duendes y demonios son también muy populares en los Andes. A diferencia de «duende», el término «demonio» sí es utilizado popularmente. El término quechua es *supay*. Es sabido que *supay* se traduce en los primeros léxicos como espíritu «bueno o malo»[19]. Esto puede explicar por qué ni el *Muki*, ni el *Shapi* ni los mismos «demonios» que señalaremos en este apartado tienen un carácter absolutamente negativo. Sucede lo mismo con los «gatos endemoniados» que suelen aparecer durante el sepelio para acompañar al muerto en su viaje al más allá. Muchos cuentos los retratan caminando en grupos que danzan con una orquesta propia (Arguedas, 1953). Este detalle curioso se repite en el caso del ogro dueño del fuego: en la Sierra de Lima, el temible Wakón descendía de los cerros como un aluvión persiguiendo a dos niños.

19. Existen otras dos denominaciones (*saqra* y *asiaq*) que merecen ser estudiadas en sus matices. Mientras *asiaq* parece ser solamente otro nombre para el condenado (que, como veremos más adelante, sí posee un carácter moral marcadamente negativo), *saqra* parece estar restringido a un personaje ritual de algunas comparsas andinas.

Una anciana logra despistarlo pidiéndole: «primero baila, Wakón» (Villar Córdova, 1933). El siguiente relato, recogido por nosotros en la Sierra de Lima, es un buen ejemplo: un arador enamorado es timado por unos demonios danzantes[20]:

En las chacras de la parte baja de San Agustín de Huayopampa había un gañán que estaba arando.

—¡Joo! ¡Joo! —diciendo araba, en la tarde.

¡Este gañán tenía una enamorada! ¡Aparte de su esposa! Esta enamorada, que vivía en Huayopampa, comenzó a decirle desde la entrada de este pueblo:

—¡Huay! ¡Huay! —decía desde arriba [pues el arador estaba en las tierras de los bajíos].

Entonces, el gañán hizo esfuerzos para terminar de arar e irse a buscar a la mujer. Termina la chacra y se va. ¡Pero San Agustín es lejísimos: como tres horas de camino! A las cinco de la tarde, cuando está brillando la tarde, terminó. «¡Qué tal se me escapa mi amor!», decía. ¡Teniendo su esposa! ¡Duro va! Como ella le había dicho que vaya, él pensó: «¡Pucha, que esta noche me la banqueteo completo!». Camina... ¡Había un abismo que lo separaba de la hembra! Ve a la mujer barriendo su casa. «¡Va a venir mi marchante [amante] a estar conmigo!», diciendo. El hombre baja y sube la quebrada. Llega a la casa: ¡Echado llave! ¿La mujer? ¡No había nadie! «¿Qué es esto?», se decía el gañán. Llamaba a la mujer por su nombre. De la otra banda la había visto barriendo. «¿Dónde se ha ido?», diciendo, en todo el pueblo anduvo. Anduvo por todo San Agustín. ¡No había nadie! ¡Ni una persona! «¿Ahora que hago? ¡Ahora a dónde voy!».

Entonces, rompió el candado de la casa de la mujer y entró. Se subió al altillo de la casa. Él sabía de la existencia de los diablos. Se sube, agarra una campana [olla grande de barro] y la pone boca abajo con él adentro. ¡Dice que entonces oye un baile! ¡Una orquesta tremenda! ¡Como de los diablos, pues! Como los diablos: ¡Shal! ¡Shal! ¡Shal! «¡Buscamos a fulano de tal!», escucha que dicen.

Él está metido en la campana, está oculto. Entraron a la casa, subieron hasta el altillo, no lo encuentran. ¡No lo encuentran! Pero un desgraciado destapó la campana. ¡Pum, la voltea! Lo encuentran al tipo boca abajo. Lo quieren sacar del pueblo. Él se resiste. No lo podían sacar. Lo hacen bailar la danza de los diablos. Él luchaba. Cuando están cerca de un árbol, canta el gallo: ¡Cucurucu! Los diablos se tienen que retirar. Un diablo persiste, lo derriba al gañán y lo mata. Ahora está muerto, agarrado de dos ramas de un árbol. No saben cómo ha muerto ese hombre pero así lo han encontrado. Así viene la historia (Rivera Andía, 2003).

20. Esta cualidad lúdica o festiva de los demonios que gustan de bailar está presente también en los relatos en torno al ogro nocturno poseedor del fuego de cocina que veremos más adelante.

La oposición entre el día, representado por el canto de un gallo, y el carácter nocturno de los demonios es común en estos relatos. Cuando los hombres se enfrentan con una entidad femenina, los relatos suelen hablar de «encantos» más que de «diablos». Los relatos más comunes sobre «encantos» femeninos tienen la siguiente trama. Un pastorcillo solitario encuentra en su choza una comida espléndida cada vez que regresa. Sus intentos de descubrir a la autora de esos regalos son vanos hasta que un día sorprende a una joven y hermosa muchacha. Ella, que era un «encanto», propone al joven que vivan juntos en la choza siempre y cuando él lo mantenga en secreto. Ella cocinaba para el joven pastor, pero su comida carecía de un elemento esencial: la sal. Estamos, pues, frente a un segundo código, culinario esta vez. El mismo ha sido señalado entre los ogros:

> La mama-huaca [...] se alimenta de una manera peculiar, diferente a la que es habitual en los hombres [...] no conoce la sal y come sin sal todos los alimentos [...] Ya sea por la clase de los productos alimenticios que emplea, ya sea, en otros casos, por la falta de condimento[21], su comida es una comida no adecuada. La inadecuación de la comida de la mama-huaca es la que corresponde a la propia de alguien «salvaje», «gentil», no cristiano, no humano, «natural» (Gutiérrez Estévez, 1988: 287).

Pero si los varones suelen morir o perder su fortuna en su enfrentamiento con estos demonios o «encantos», las mujeres, en cambio, pueden salir victoriosas. En estos cuentos —que suelen terminar con la moraleja «Dicen que la mujer es tan astuta que puede engañar hasta al diablo»— la mujer formula enigmas que el demonio no puede resolver. Éste es otro cuento recogido por nosotros en la misma región que el relato anterior (la Sierra de Lima):

De tanto que pensaba, preocupado, se le presentó el Diablo al hombre. El peón tenía un contrato y ya se le iba a cumplir el plazo. Estaba preocupado. Tenía su contrato. Este peón, originario de Palpa, llegó al cerro donde debía a hacer un largo canal para una chacra. Entonces, llegó el Diablo y le hizo una apuesta. Le dijo que él era capaz de abrir todo el canal en un solo día. La oferta era tentadora para el campesino, pero le parecía imposible. Entonces el Diablo le dijo: «Si mañana yo te entrego el canal listo, tú me entregas a tu esposa a las doce de la noche».

El hombre aceptó de inmediato: creía que, en su vano intento, el Dia-

21. Recordemos que eran justamente los condimentos lo que se negaban a intercambiar los gentiles.

blo al menos le dejaría hecha una buena parte del canal. Sin embargo, el Diablo logró hacer el canal «a cabezazos y patadas». El hombre no tenía pues más remedio que entregarle su esposa al Diablo. Esa noche se lo dijo a su mujer que le increpó su estupidez. Ella le respondió: «No te preocupes. Tú sólo haz lo que te digo: desnúdame en el cuarto, me apoyaré en mis manos y rodillas y me cubres con una sábana».

Más tarde, el Diablo llegó sin falta. El campesino le dijo que su mujer estaba lista, pero que antes de llevársela debía responder un acertijo. Le dijo (algunos dicen que la idea era de su misma mujer): «Yo quisiera que usted me responda cuál es el animal que tiene dos bocas: una con diente y otra sin diente. Ese animal está en la habitación, usted puede pasar y tocarlo, pero no puede ver debajo de la sábana. Si tú ganas esta prueba, te llevas a mi mujer».

El Diablo se extrañó: «¡Ningún animal tiene dos bocas!», dijo. «Pase usted», lo retó el campesino. El hombre no sabía cómo la mujer iba engañar al Diablo. Intrigado, el Diablo entró y comenzó a buscar las dos bocas. En efecto, las estaba tocando. ¡Pero no pudo adivinar en toda la noche de qué animal se trataba! Hasta que, por fin, cantó el gallo y el Diablo tuvo que darse por vencido. Así fue como el campesino ganó y conservó a su mujer.

Por eso, mi papá decía que la mujer es pariente del Diablo. Si te metes con una mujer, la mujer siempre tiene que ganar (Rivera Andía, 2003).

Esta categoría de entidades que hemos llamado «demonios» parece enfrentarse siempre con los adultos más que con los niños. Los niños, en cambio, pueden ser víctimas de una suerte de duendecillo llamado *Shapi*, que también posee la misma ambigüedad que lo torna lúdico y peligroso al mismo tiempo. Frente a este personaje —registrado en los Andes del Norte por Ana de la Torre— se encuentra otro, que no parece tener otra función que el de marcar un contraste: el Amito. Mientras el Amito es la entidad que resguarda el orden del mundo presente, el *Shapi* —que concentra casi toda la atención— es una «entidad del desorden, del caos» (Torre Araujo, 1986: 120). El vocablo *Shapi* es traducido en el quechua Cajamarca-Cañaris como «demonio» e «incestuoso» (Quesada, 1976). En su afán de que se «pasen a su lado», el *Shapi* tienta a niños y adultos «fascinándolos con regalos extraordinarios»: frutas espléndidas o preciosas casas de cristal (Torre Araujo, 1986: 123):

> Se conceptualiza al Shapi como una entidad peligrosa, extraña, pero que, al mismo tiempo, guarda aspectos atractivos, fascinantes como sus regalos tentadores. En este poder de fascinación residiría su peligrosidad y en este poder de fascinación consistiría su maldad. El Shapi, pues, aparece como un ser ambivalente y, si bien los informantes enfatizaron su aspecto peligroso y a veces terrible, sin

> embargo, también hicieron alusión, mostraron tímidamente o se les escapó en la información, un aspecto que podríamos llamar lúdico, travieso, simpático, causante de jolgorios desbordantes (Torre Araujo, 1986: 127).

Los carnavales —fiesta adscrita al *Shapi*— concentran grupos de personas que

> disfrazados con ropas multicolores y con cucuruchos como si fueran cuernos, pasan la noche visitando las casas [...] Los niños pidieron en forma especial dibujar esta fiesta y al dibujar, todos usaron eufóricamente los colores, pintando a los cantantes [...] vestidos de franjas de colores como los del arco iris [...] todos muy semejantes a los que hicieron sobre el Shapi (Torre Araujo, 1986: 128-131).

El *Shapi* no sólo es una entidad del caos, sino también de la fascinación. No sólo amenaza el orden de este mundo, sino que nos seduce con sus encantos. La fascinación de la belleza es el recurso predilecto del *Shapi* para «ganarse» a los hombres, para atraerlos al desorden (estas investigaciones coinciden con las desarrolladas por Cereceda, 1987, 1990).

Hay otro duende similar al *Shapi*, más conocido que éste pero también más circunscrito a un contexto particular: el *Muki*. Se trata de un hombrecillo diminuto (a veces provisto de un rabo) que suele andar desnudo por las minas de los Andes. En muchas historias, es el guardián de las riquezas minerales que los hombres buscan. Despista y duerme a los mineros para que éstos pierdan la veta. Otras veces simplemente se entretiene golpeándolos cuando duermen. Hay, sin embargo, otras versiones menos conocidas que asocian los *mukis* a las lagunas:

> Los *mukis* viven en la laguna y en los cerros [...] Son unos hombres muy ricos; pues tienen oro, plata, mercurio, ganados como: vicuñas, venados, llamas, etc. Estos hombrecitos cuidan su riqueza tocando su corneta y las mujeres sus tinyas cargadas de Huancar (Archivo de Francisco Galindo, 1990: 222).

V. LA CODICIA Y LA MEZQUINDAD CONDENADAS

La codicia, el deseo excesivo de algo que nos es muy preciado o entrañable, es un tema moral implícito en muchas narraciones en los Andes (vimos ya su presencia en el caso de los Gentiles). Ahora

nos acercaremos a otras dos entidades nocturnas donde este tema es posible: las cabezas que dejan sus cuerpos durante el sueño, y los «condenados» que buscan devorar a sus víctimas.

Los condenados son almas en pena, siempre de sexo masculino; arrojan fuego por la boca cuando vagan en busca de víctimas que devorar, prefieren morar en cavernas (como los degolladores y los osos raptores que veremos más adelante)[22]. En muchos cuentos de condenados, la retención indebida consiste en la añoranza desmedida de alguien muy querido. El llanto inconsolable por la muerte de un hijo o de la pareja produce la aparición del condenado. Primero, en su apariencia humana, deseada (es el esposo o amante que simula regresar negando haber fallecido); pero, al final, con rasgos bestiales (lo adornan grandes testículos, abundante pelambre, cuernos de chivo o patas de ave).

Aferrarse a lo que ya no nos corresponde —un amor terminado, una hija núbil a veces— trae consecuencias negativas; en general, atrae lo bestial. A veces se trata de una serpiente o de un buitre disfrazados de apuestos mozos, otras es el victimario de quien no se resigna a perderlo. El Gentil de la historia recopilada por nosotros vuelve de su sueño quieto para atacar a la intrusa que arrebató aquello que no pertenecía ya a su mundo, sino a una humanidad extinta. La pérdida no aceptada de un ser querido, el no querer dejar algo que no nos pertenece es un tema común en estos relatos. Los condenados, aun desde la muerte, no dejan de aferrarse a las cosas que no quisieron compartir en vida. Así, uno puede condenarse por no compartir herramientas de metal o por esconder tesoros, por no ceder una hija en matrimonio, o por suicidios motivados por un deseo excesivo. Éste es un ejemplo del condenado avaro recopilado por nosotros:

Mi papá me contó que una vez estaban en un velorio, hablando de los difuntos. Y dijeron que había un condenado en tal lugar, por donde nadie se atrevía a pasar a partir de las seis de la tarde. Entonces un hombre dijo: «¡Cómo van a tener miedo! ¡Yo les apuesto que voy ahora!». Eran las doce de la noche. Le apostaron.

—Pero necesito una espada.

—Yo tengo una espada.

—Listo. Pero ustedes me acompañan, para que no piensen que los estoy engañando.

22. En general, «Las cavernas [...] como las montañas ocultan misterio y peligro, en ellas viven, descansan (*tiyay*) los 'tiempos viejakuna' (antiguos), esperan el tiempo de su retorno al presente» (Torre Araujo, 1986: 62).

Salieron, desde atrás lo seguían. Entonces dice que llegó al lugar y le dijo al condenado que allí estaba:

—¡Oye, tú, por qué andas a esta hora, doce de la noche! ¡Qué haces aquí!

Entonces el condenado se acercó y dice que lo quería agarrar, pero este hombre estaba pujante en su cuerpo pues. Bien fuerte, bien tomado. Se defiende con la espada, luchan, hasta que le da dos sablazos.

—Ya, un momento, te voy a decir por qué estoy aquí.

Dejan de luchar.

—Yo estoy aquí porque he enterrado un tesoro en tal lugar.

Listo, el hombre fue y sacó el tesoro. Ya nunca más apareció el condenado (Rivera Andía, 2003).

El deseo excesivo de retener a un muerto en el mundo de los vivos convierte en este caso al añorado en una mixtura entre animal y hombre. «¡Con los testículos emparejados hacia afuera, desnudos, el condenado estaba tendido! La ropa haraposa, vieja, hecha jirones, lamentable. Se le veían los testículos, como a los cerdos que se echan en el suelo. Dormía» (Arguedas, 1961: 161). Este ser contrahecho es el producto detestado del deseo excesivo del otro más entrañable, la pareja, un deseo prohibido, pues éste no pertenece ya al mundo de los hombres. He aquí un ejemplo también recopilado por nosotros:

Una señora era viuda, no había quien riegue. Hay otro pueblo abajo, ella había ido a regar. Acá en el pueblo estaban de fiesta. Tenía una cortadita, «cortadita» le llaman acá a donde tienen habas, maíz; en Lima lo llaman surco. Va para la cortada y le seca el agua. Su esposo había fallecido, pero entonces igualito a su esposo baja del cerro, con un costal de yute. Tú sabes qué es yute, ¿no? Acá le dicen costalillo. Llega a la laguna y le dice: «¿Qué haces, mi amor?, ¿estás regando? Yo me había ido de viaje y recién llego, ahora yo voy a regar». «No, ya me falta una cortada nomás».

Entonces regaron. La señora había ido con su hijito, el último. El enamorado le ofrece fruta silvestre [...] Han terminado de regar y salen del pueblo. Subiendo para acá, hay una curva, una... que se llama cueva. En todo sitio hay cueva. Se han puesto a acampar. «Desvístase», le dice. La señora con miedo. Se chocan los pies, o sea, como la señora estaba desvestida, le arañó los pies. Le dice: «Voy a orinar». Como le arañó, la señora pensó. Su esposo lo había enterrado ella. «Voy a orinar». «¡Cómo vas a ir, no, vamos, te acompaño!». «No, quiero ocuparme sola». «Ah, ya. Entonces, el bebé que se queda». «Ya, que se quede». Se ha quedado el bebé. «¡No, te vas a ir tú, me vas a dejar aquí durmiendo solo, después de tiempo que nos encontramos!», le dice el Inishpaw. También lo llaman «el demonio».

Entonces la mujer ha salido, «no, agárrame de mi faja», tenía las fajas grandes. Así como hay una planta que se llama «eucalipto», otra que se

llama «chamico»; había una planta, allí amarró su faja. Ella se ha venido. Está volteando la colina, o sea el cerro. Sabía que para este lado del cerro, en las ruinas de Chupas, vivía una señora, era su madrina. Entonces salió, «¿por qué no viene?», y encuentra la faja en la rama, y el chiquito llorando. Dice que lo desvistió todo, pero no murió el bebé.

Ella venía gritando «¡Inishpaw! ¡Inishpaw!» a toda la gente, pensando que había gente regando. «¡Inishpaw!», Inishpaw, o sea «demonio», pero nadie riega. Y él también respondía: «¡Inishpaw! ¡Inishpaw!». Ella gritaba para que la gente le auxilie del demonio. Ella se viene, está volteando la otra colina y el demonio está volteando la otra colina; ya le va a alcanzar y llega a la casa de su tía [...] de su madrina.

Entonces su madrina tenía un gato negro. Llega el Inishpaw: «¡Ábranme, ábranme!». «¿Qué ha sido? ¿Para qué traes a tu amante por acá?», pensando que era un humano le dijo su madrina. Y entró, dice, forzando la puerta entró. Y la señora le avienta el gato negro, y el gato negro lo mató. Y era un chivato, un chivo viejo. Y varios días no le querían tocar [...] hasta que le dijo: «Anda, bota a tu marchante». Entonces tuvo que botarlo.

El hombre presumía que ella era su mujer, y para alcanzarla no lo mató al bebé. Pero lo había desvestido, calatito. Y de tanto llorar se había cansado el bebé, y se había quedado dormidito al otro día, cuando fueron a rescatarlo (Rivera Andía, 1999).

El otro extremo de estas relaciones con alguien demasiado extraño (una bestia o un muerto) también aparece en la mitología andina. Algunos relatos narran las consecuencias de la unión con alguien que es demasiado igual a uno mismo, esto es, del incesto. Las cabezas que se desprenden de los cuerpos son llamadas *qarqachas* o *uman tacta* (*uma* es cabeza y *tacta* alude al sonido que se dice emiten mientras vuelan: «¡tac, tac, siuf!»). Mientras los incestuosos duermen, sus cabezas salen de las casas y vuelan en la oscuridad. Es muy peligroso toparse con una de ellas, pues se posará de inmediato en el hombro de su víctima. Ésta no puede librarse de ella y, avergonzada, debe huir a la montaña donde nadie pueda ver su desgracia. Una vez allí, la víctima de la *uman tacta*, mediante una treta, persuade a ésta para que se separe por un momento de su hombro. La cabeza salta al suelo y el hombre escapa. Equivocada, la cabeza se posará en un animal de la montaña, que huirá asustado y se perderá con ella.

Antes de pasar a la siguiente sección, estableceremos algunas comparaciones entre el relato del condenado y otros mitos recopilados por nosotros. Como el Gentil que vimos antes, el condenado habita en las afueras del pueblo, en los lugares asociales y sin presencia humana. El consumo de alimentos parece ser una metáfora privilegiada también aquí (como señalamos ya en el caso del

«encanto» y de los ogros). El condenado es un victimario que no puede comer aquello que su víctima vanamente le ofrece, rechaza la comensalidad. Los condenados tienen un agujero en la garganta por donde se les escapa la comida o simplemente la esconden sin probarla (Arguedas, 1953: 145). En nuestro ejemplo, el pueblo suministra los ingredientes para la comida del Gentil[23], cuya preparación logra salvar a la muchacha. Es un compromiso con el intercambio. El Gentil muestra una inversión casi perfecta del condenado cuando a la víctima del primero se le impide comer, pues su garganta se estrecha. Si en un caso se trata de una abertura excesiva —el agujero en la garganta del condenado—, en el otro se trata de una estrechez excesiva —el Gentil aprieta, amasa, la garganta de la niña—. Esta situación lleva a las víctimas de ambos relatos a una peligrosa cercanía con el mundo de lo sobrenatural: el Gentil, a través de los sueños; y el condenado, por medio de una ilusión. El condenado es abandonado en su cueva mediante una cuerda; el Gentil es arrebatado de su reducto con ayuda del mismo objeto. En ambos casos, la víctima se acerca a su salvación. Al final, ambos personajes, el Gentil y el condenado, son devueltos al reino de lo sobrenatural una vez que su víctima se ha reincorporado al mundo social. El condenado adopta la forma de una bestia múltiple, y el Gentil retorna a su hábitat quieto, alto y ajeno a lo humano.

El deseo excesivo ligado a la retención indebida (de bienes o de hijas) y a las formas intermedias entre vida y muerte (la monstruosidad o la enfermedad) se encontraba también en la historia de Huatyacuri del manuscrito de Huarochirí (Ávila, 1975 [¿1598?]). Tamtañanca, el jefe del pueblo, poseedor de muchos bienes e hijas solteras, es víctima de una enfermedad «incurable». El tema de la soltería como un estado de miseria también está presente en ambos relatos. La mujer del condenado no puede regar sus tierras por la ausencia de su pareja («se le ha aparecido porque era solita, si hubiese tenido compañero no»). Huatyacuri es un mozo sin pareja que se alimenta de patatas cocidas sobre las piedras. En los mitos sobre ogros encontramos a una mujer viuda que vaga en busca de alimento.

Los condenados se oponen al agua que discurre: cruzar un río es una forma de alejarse de ellos, de evitarlos, de sacarles ventaja

23. El episodio de la preparación de la comida parece presentar, en miniatura, la unión de las familias con el fin de eliminar la situación perturbadora: los granos recolectados son molidos y, con los orines podridos, hechos masa, pasando así de lo discreto (los granos separados y distinguibles) a lo continuo (la masa en que se funden de modo indistinguible), de lo separado a lo unido.

o de enfrentarse a ellos. También se oponen a la tierra desbrozada por el hombre; no soportan dormir en un hogar ni la comida cocida, «el caldo se escurría de la mandíbula inferior hacia el pecho. Goteaba» (Arguedas, 1951: 164). Algunas variantes afirman que los condenados «huyen de las fajas de colores y de otros objetos como los panes, criaturas, etc.» (Arguedas, 1953: 142).

En los Andes hay otro cuento muy popular con una moraleja evidente: el castigo de la mezquindad. Un anciano muy humilde llega a un pueblo y pide ayuda a los comarcanos (que a veces están cosechando sus tierras o celebrando una boda). Todos se muestran mezquinos, excepto una persona. Sólo a ella el anciano anuncia la inminente destrucción de la villa (generalmente a través de su inundación). Cuando el pueblo está siendo destruido, la persona generosa (sola o acompañada de su familia) huye, pero sin éxito. Desobedece la orden dada por el anciano de no mirar atrás y se transforma en una estatua de piedra visible hasta el día de hoy en los alrededores de las lagunas que ocultan los restos de las aldeas destruidas. La aparición repentina de divinidades en los pueblos andinos también es el tema de numerosos relatos acerca de imágenes de santos que son transportadas y que de repente pesan demasiado para ser cargadas, o que son llevadas a un pueblo y se trasladan constantemente a las afueras, o los cristos que surgen tallados en los árboles o que son esculpidos por artesanos que resultan ser ángeles. Estos cuentos son también muy comunes en los Andes (Morote, 1988: 1-37). Morote Best, quien llama al relato del «Dios miserable» las «aldeas sumergidas», ha estudiado la morfología de sus diversas variantes con detalle, especialmente el tema de la «huida mágica» —común a muchos relatos del norte de Norteamérica, África, Asia, Europa y, contrariamente a lo afirmado por el eminente A. L. Kroeber, Sudamérica (Morote, 1988: 111)—. Ortiz Rescaniere hace un análisis del mito (que llama del «*Dios miserable*») en su valioso estudio estructural de los principales temas mitológicos en los Andes. La difusión hispanoamericana de este cuento en el mundo europeo y americano es similar a la de otro relato que consideraremos más adelante: Juan el Oso.

VI. LOS SEÑORES DE LA NOCHE, EL FUEGO Y EL HAMBRE

Los ogros en los mitos andinos contemporáneos pueden ser masculinos (como el Wakón) o femeninos (como la Achiké o Achkay). La versión canónica del mito es la siguiente. Una familia padece

hambre. La familia se compone de un grupo de hermanos y de una madre viuda o de unos padres humildes. La pobreza o la ausencia del fuego (y, por tanto, del arte de la cocina) son la causa de este hambre. Como consecuencia, los niños, y a veces la misma madre, entran en los dominios del ogro. En las versiones en que éste es masculino, el único poseedor del fuego trata de seducir sin éxito a la madre (que se transforma en una montaña sagrada). En las versiones con ogros femeninos, el devorado es uno de los hermanos (y a veces, como venganza de los niños, la misma prole de la ogresa). En ambas versiones, los niños deciden huir. La secuencia de la persecución a veces sigue la tradición encontrada en el manuscrito de Huarochirí: el encuentro de los personajes con animales decide las características que hoy tienen. Los niños ascienden al espacio celeste transformándose en el Sol y la Luna. Finalmente, el ogro intenta seguirlos, pero cae y se estrella: es el origen de los aspectos infértiles de la Tierra.

Muchos relatos que mencionan una «bruja» como protagonista siguen esta trama. Ésta es una versión recogida por nosotros que también muestra un carácter lúdico en el ogro:

> Una señora vivía en una estancia con sus dos hijas. Un buen día se encontró con otra señora (que era una bruja que tenía su choza cerca de allí). La bruja le dijo: «Vamos por allá a conversar, a fumar». Diciendo así la había llevado a la señora y la había matado. En la tarde, sus dos hijas, al ver que no llegaba su mamá, salieron a preguntar. Encontraron la choza de la bruja, y le dijeron: «¡Señora, mi mamá no llega! ¿No la ha visto?». «No la he visto», les responde. «¡Cómo no va a llegar, mi mamá viene siempre temprano!». La bruja les dice: «No, no sé. Espúlgame la cabeza, hija. Espulga mi cabeza». ¿Qué hacen las hijas? Habían presumido que la vieja era una bruja y que ella le había hecho algo a su mamá. Entonces, una de las hijas se pone a espulgar a la bruja; y, mientras, la otra entró a la cocina. Vio en una palia y descubrió los senos de su madre. ¡La había matado y la estaba haciendo hervir! Será para que lo traguen los diablos seguramente. Regresa y le dice a la otra: «¡Hermana, de nuestra mamá sus senos está hirviendo!». Entonces, la otra dijo: «Vamos a amarrar la trenza de la bruja con una tira, y vamos a presionar con una piedra *wanka*». Se llamaba *wanka* a una piedra que estaba plantada como una estaca en la tierra. Amarraron a la bruja y se escaparon porque a ellas también las iba a matar. Escapando, las chicas llegan donde un hombre que estaba arando su tierra. Le dicen: «¡Señor! ¡Señor! ¡Dentro de tu camellón entiérranos, viene una bruja que nos va matar!». Ya viene la bruja y el arador, ¡pum!, da una vuelta y las entierra. «¿Por acá no has visto dos chicas que pasaron?», le preguntó la bruja. «No han pasado nada», le contestó el arador. Entonces, lejos cuando se va la bruja, el arador dice: «¿Quién será [...] mueven mi camellón?». ¡La

bruja regresa! Revuelve el camellón y las encuentra a las dos chicas. ¿Qué hace el arador? Dice: «¡Conforme has jodido [así como has estropeado] mi camellón, vuelve a acomodar [arréglalo]!». Hasta mientras que la vieja está acomodando el camellón, las chicas ya se han corrido.

Luego alcanzan a un buitre que estaba lavando su ropa. «¡Buitre! ¡Buitre! ¡La que viene nos va a matar, mejor escóndenos aunque sea en tu nariz!». ¡Las mete a las chicas en sus dos narices! La vieja, después de haber cumplido en arreglar el camellón, siguió persiguiéndolas. Llega hasta el buitre y le dice: «¿Por acá no has visto pasar dos chicas?».

«No han pasado nada», le responde. Estaba lava y lava, pues. Se pasó la vieja. Entonces: «¿Quién será [...] mueven mi nariz?», dice el buitre. ¡Vuelve la bruja y las saca a las muchachas de los pies! ¡Lo arranca su nariz del buitre! «¡Ahora cose mi nariz conforme has roto!», le dice el buitre. Mientras está cosiendo su nariz, las chicas se volvieron a escapar. Entonces rogaron: «¡Señor! ¡Señor! Nos persigue aquí una bruja, suéltanos una cadena». ¡Y el Señor nuestro Dios le suelta una cadena elegante! ¡De pura plata! Y las levanta (Rivera Andía, 2003).

En otra versión, los padres de tres niños mueren mientras buscan frutas en la montaña. Los huérfanos (uno de los cuales es adivino) encuentran a una anciana que les ofrece cobijo. Por la noche, el hermano adivino propone a los otros huir, pues la anciana es en realidad una «bruja» que tiene «el propósito de victimarlos» (Arguedas, 1953: 232). Los hermanos escapan sin ser vistos. Pero cuando la «bruja» se dio cuenta,

Hecha una furia tomó un costal y su tinya [tambor] y salió en busca de los huerfanitos. Tomó detrás de ellos el mismo camino que habían seguido y a cada paso tocaba su tinya diciendo al mismo tiempo: «¡Para, *ñañacha*! (detente, niñita). ¡Tin! ¡Para, *ñañacha*! ¡Tin! ¡Para, *ñañacha*! ¡Tin! ¡Para, *ñañacha*! ¡Tin!». A cada golpe que daba en la tinya y a cada palabra que pronunciaba la vieja bruja, los huerfanitos no podían caminar, sus pies se ponían como lana (Arguedas, 1953: 232-233).

Entonces, el niño adivino propone a sus hermanos que suban a un árbol: el mayor subió hasta la copa, el adivino hasta la mitad y el menor se quedó bajo las raíces. La bruja vio a los hermanos sobre el árbol y entonces,

Puso la boca del costal al pie del árbol y cogiendo su tinya empezó a tocar diciendo: «¡Cae, *ñañacha* [hermana]! ¡Tin! ¡Cae, *ñañacha*! ¡Tin! ¡Cae, *ñañacha*! ¡Tin!». En este momento cayó el chico adivino dentro del costal, cuya boca amarró la bruja inmediatamente. Como el mayor no caía del árbol, la bruja resolvió subir. Dejó al pie su tinya y se subió al árbol. En este momento el menorcito salió de su escondite y corrió a desatar la «amarradera» del costal para libertar a su hermano. Una vez desatado, el

adivino agarró la tinya y comenzó a tocar diciendo: «¡Cae, *bufacha*! (Cae, brujilla) ¡Tin! ¡Cae *bufacha*! ¡Tin! ¡Cae *bufacha*! ¡Tin! y ¡Tin!». La bruja cayó dentro del costal, cuya boca los niños cerraron [...] y lo llevaron a un río y lo echaron allí (*ibid*.).

El tema del hambre y la infertilidad parece predominar en estos mitos. Si los niños son conducidos hacia los ogros por el hambre oral, éstos suelen expresar un hambre sexual cuando devoran a los niños o la madre; o cuando pasan la noche con uno de los niños haciéndoles daño con el vello de su pubis. Una versión encontrada en la Sierra de Lima es aún más elocuente. Esta ogresa —llamada Aracraica o Racraica— tiene una boca oculta en su nuca y causa la muerte en el fuego a todos los insectos que infestan el mundo. Primero, come los testículos de un hombre que la espulga; luego, lo llama «marido» mientras éste huye; y, finalmente, lo devora (Souffez, 1992).

La secuencia final del ciclo Wakón-Achiké, que termina con la caída del ogro y el ascenso al Cielo de los niños, es compartida por muchos otros relatos andinos. Morote Best (1988: 55-100) ha analizado este tema al que llama «el viaje al Cielo». En sus diferentes versiones predominan los protagonistas animales: el cóndor transportador, el zorro ingenuo, el ratón timador, el sapo y el loro[24]. La trama es la siguiente: un animal transporta a otro animal al Cielo; el pasajero es abandonado por su mala conducta y decide descender por medio de una soga; debido a su conducta impropia, otros animales lo hacen caer; finalmente, su caída origina algunas de las características actuales del mundo.

Las convergencias de este ciclo de relatos con la tradición oral amazónica han sido señaladas por Ortiz Rescaniere (1985 y 2001b: 213) en el caso del ogro Ajaim o Ajaimpi.

VII. AMORES EXTRAORDINARIOS: LA MUCHACHA NÚBIL Y LAS BESTIAS

Los amores entre una joven y un animal silvestre que la rapta (un oso) o que la seduce disfrazado de apuesto mozo (una serpiente

24. Existe otro animal que, como señala Carrie McLachlan en este mismo libro, parece haber tenido una importancia mayor en la mitología andina: el perro. Hoy sólo hemos encontrado algunas creencias difusas en algunos pueblos: si un hombre pone las legañas de los perros en sus ojos, podrá ver las almas de los muertos; si uno ha sido bueno con los perros en vida, cuando viaje al otro mundo, sediento, un perro le ofrecerá el agua acumulada en sus orejas.

o un buitre) son un tema común en la tradición oral andina. Es posible indicar dos tradiciones en estos cuentos (cuyas diferencias habría que estudiar más en detalle). La primera es la que emparenta estos cuentos con la mitología amazónica en torno a los amores de una muchacha con un gusano que se introduce en su sexo, o con un jaguar que mata a su madre para conservar a la muchacha (D'Ans, 1975). Las comparaciones entre los cuentos andinos y amazónicos de estos relatos muestran muchas coincidencias: una muchacha que no quiere ser mujer, que no es plenamente humana, mantiene relaciones sexuales con animales silvestres. Algunas veces estas relaciones están restringidas al placer sexual, otras veces son conflictivas y ambiguas (Ortiz Rescaniere, 2001a: 76-87; 2001b: 195). En el caso andino, sobre todo, están condenadas al fracaso de manera tajante.

La segunda tradición está representada por el difundido relato europeo de Juan el Oso. Las recopilaciones más importantes de los cuentos sobre Juan el Oso en los Andes han sido publicadas por Morote Best (1947-1948, 1987), David Weber (1987) y Arguedas (1964), siendo este último quien señaló su origen español. En el Perú se ha registrado uno de los tres relatos-tipo ecuménicos que se pueden encontrar en casi toda Iberoamérica (desde Brasil hasta Canadá), Europa (desde Portugal hasta Armenia, y desde Islandia hasta Grecia) y África (representada por las versiones berberiscas y árabo-marroquíes). Este relato, cuya difusión incluye a Turquía y Filipinas, ha sido rigurosamente estudiado por Stith y Thompson y, en España, por Aurelio Espinoza. En los Andes la figura de Juan el Oso se encuentra documentada desde el siglo XVI por Reginaldo de Lizárraga (*Descripción de las Indias*) y Miguel Cabello de Balboa (*Miscelánea Antártica. Una historia del Perú antiguo*). El primer relato recopilado parece haber sido recogido por José Ignacio de Lecuanda (*Descripción geográfica del partido de Piura*) en 1793 (Morote Best, 1988: 7-12).

Con todo, las versiones andinas parecen aludir a los más antiguos mitos indígenas: un amor extraordinario entre una bestia y una muchacha se produce en un ambiente ajeno a la cultura (una cueva, unos riscos). Algunos relatos andinos y amazónicos cuentan la unión aberrante entre una muchacha núbil y otros animales: una serpiente, un cóndor o una lombriz. Cuando la pareja traslada sus encuentros desde la puna al hogar familiar, ella mantiene al animal oculto en la cocina, donde lo alimenta con harina de maíz. El hijo de esta unión cobra poder, destruye al padre y lleva a su madre de regreso al mundo de los hombres. Como en los mitos de humanida-

des sucesivas, aquí también es la mujer quien sirve de intermediario entre dos mundos contrastados. Una vez en el pueblo, comienzan las aventuras de Juan el Oso. Su enorme fuerza y hambre son causa de la animadversión de todos. Un cura, nombrado padrino suyo, o a veces su misma madre, tratan de matarlo sin éxito. La solución final es el destierro del mozo y su enfrentamiento con un ser que recompone las partes antes de la lucha. Después de vencer a este personaje, que al mismo tiempo es salvado de su «condenación», Juan el Oso pierde su fuerza y hambre excesivas, adquiere la riqueza de su contrincante y se casa. La segunda parte del mito es, pues, similar a la del mozo errabundo: Huatyacuri también salva a un hombre rico que luego le otorgará a su hija en recompensa. Otro relato de un amor entre una muchacha y una bestia (*La amante de la culebra*) muestra a una muchacha núbil cuyos padres «viven solos» porque «retienen»: no dan su hija a otro. Este otro puede ser un Huatyacuri que pide su hija a Tamtañamca a cambio de salvarlo de su enfermedad, pero también un Wakón devorador que, finalmente, hará que «la Tierra se torne medianamente fértil».

VIII. LA COMPETENCIA Y LA AGRESIVIDAD DEL OTRO: INCAS Y DEGOLLADORES

Terminaremos esta aproximación a la mitología andina con un personaje del que nos hemos ocupado al inicio. El Inca es uno de los personajes más importantes y populares en los discursos populares de los habitantes de los Andes. Ortiz Rescaniere ha resumido esta importancia:

> El Inca —el término, su leyenda, su historia, sus funciones— es central en la cultura andina. Su nombre evoca y recuerda al faraón del antiguo Egipto o al rey de Europa. El Inca y su monarquía dieron fama al Perú; fue inspirador de utopías que de alguna manera contribuyeron a la formación de la civilización moderna. El imperio del Tawantinsuyo, y luego el Perú, se constituyeron bajo el impulso primero y el recuerdo después del Inca. Para nosotros no se trata de una simple añoranza intelectual o artística: es el personaje que nos da sentido histórico, solidez y esperanza (Ortiz Rescaniere, 2001a [1993]: 28-29).

Uno de los estudios más importantes de las narraciones en torno a los incas ha sido realizado por Gutiérrez Estévez. Este importante estudioso de la mitología amerindia, a través de su análisis de

las sucesivas competiciones de Inkarrí, explica la asociación entre los conceptos de competición paradójica e intercambio simétrico. Aunque los programas narrativos de los mitos parecen otorgar siempre la victoria a este héroe, dicha victoria no es realmente tal. Pues los triunfos de Inkarrí son (en aparente contradicción con el suspenso que muestran los relatos) vanos, insulsos o casi incoherentes (Gutiérrez Estévez, 1984: 36). Lo que esta competición parece expresar es más bien el intercambio y el principio de reciprocidad fundado por éste. Los héroes (Inkarrí, Collarí y Españarrí) se enfrentan con ese fin.

¿Por qué disfrazar el intercambio con la apariencia de una competición? Porque la lógica de una competencia implica el triunfo de uno de los contendientes, y este triunfo expresa una cualidad fundamental del intercambio en los Andes: la asimetría entre las partes involucradas. Al mismo tiempo, la asimetría, la desigualdad entre los contendientes se opone al intercambio. Esta oposición lógica justifica, requiere que el intercambio se exprese como competencia. Si la victoria de Inkarrí es ridícula es porque su competición sólo encubre una noción más fundamental: el intercambio. Ese triunfo, aunque paradójico, es necesario porque así manifiesta el carácter asimétrico del intercambio. Aunque no podemos exponer aquí los procedimientos del análisis de Gutiérrez Estévez, citaremos algunas de sus conclusiones:

> La competición representa el intercambio asimétrico y, por ello, muestra simultáneamente, de forma en apariencia contradictoria, que hay una victoria en esa competición pero que esa victoria carece de valor y significación. El relato pone todos sus recursos narrativos al servicio de la demostración de que el sentido de la competición no está en la victoria, aunque ésta, como consecuencia de su lógica, sea inevitable —y útil por expresar la desigualdad—, sino en el fundamento del intercambio entre los pueblos encabezados por Incarrí y Collarrí. El intercambio asimétrico contradictorio en sí mismo, expresado y transmitido a través de una serie de competiciones rituales, constituye, pues, el objeto del mito (Gutiérrez Estévez, 1984: 33).

El verdadero sentido de la competición es el intercambio: éste es el término descodificador del mito y el principio de reciprocidad que le rige. «Son las competiciones entre Inkarrí y Collarí las que sientan las bases del intercambio y las que, en definitiva, lo configuran como objeto» (1984: 32). La competición es, pues, el donante del intercambio, objeto de valor que reciben los persona-

jes del mito. Este intercambio tiene como ayudante, o circunstancia auxiliar la diferenciación de las posesiones de ambos contendientes (los productos agrícolas y los territorios). Pero se le opone la desigualdad de los valores atribuidos a estas posesiones (o estos instrumentos de la competición). Y esta desigualdad vuelve asimétrico el intercambio y, por fin, hace comprensible esta necesidad de hacer competir a Inkarrí:

> Vencer en la forma precaria en que lo hace Incarrí señala el compromiso inevitable de un intercambio basado, a la vez, en la diferenciación y la desigualdad. La competición es, por ello, la mejor expresión que puede encontrarse para ese intercambio (Gutiérrez Estévez, 1984: 33).

Las conclusiones de este análisis explican también muchos rituales populares que parecen encarnar el sentido de las contiendas que sostiene este héroe de los valles templados[25]. En numerosos rituales andinos las competiciones entre bandos contrarios adscriben éstos a emblemas y prerrogativas que resaltan una cierta asimetría entre los bandos opuestos.

Los discursos populares acerca del Inca aún no han sido estudiados con detalle. No sólo hay relatos que mencionan —además de Inkarrí, Collarí y Españarrí— a un Negrorey, a un Mistirey (derivado de la categoría social «misti») y a un Qanchirey (derivado del nombre de la provincia cuzqueña de Canchis), sino que existen testimonios que nos dejan atisbar una complejidad mucho mayor:

> [...] al Inka lo llamaron T'ito Manko Qhapaq, y a su esposa Mama Oqllo Waku, quienes tuvieron ocho hijos, siete varones y una mujer, el primero se llamaba Inka amaru Atún rukaka, y su esposa Mama Qora; el segundo Inka se llamaba Sayritupaq, y su esposa Mama Qoya, el tercero Inka Qhapaq Yupanqui y su esposa Mama Kaukikura, el cuarto se llamaba Inka Mayta Qhapaq, y su

25. Este esquema de enfrentamiento entre oponentes diferentemente valorados (que suelen ser las mitades de un mismo pueblo) está presente en una gran variedad de mitos y ritos andinos. Pueden hallarse dos buenas descripciones recientes en los libros consagrados a la lucha ritual entre grupos de salvajes y de oriundos: sean los «chunchos» (personajes que, aunque ligados a los bajíos, serán vencidos por ser salvajes y ajenos a los Andes) y los «collas» (personajes que —aunque asociados a las punas— predominarán por ser propios de los Andes) en Cuzco (Cánepa, 1998); sean los «moros» (los salvajes de la reconquista española que —aunque paganos y, por tanto, entrañables como los viejos peruanos— serán vencidos) y los «cristianos» (los civilizados que, aunque ajenos, predominarán) en la Sierra de Lima (Ramírez, 2000).

> esposa Mama Runtoq; el quinto Inka Qoq'a, el que peregrinaba por el Cielo y la Tierra, y su esposa Mama Chugarara, nevada de las punas, el sexto Inka Orqo Qorimanía y su esposa Mama Kusi, el último se llamaba Inka Yawar Waqaq, a éste se le hacía beber en un vaso negro, su esposa se llamaba Mama Qori Hilpaymast'arina, tenía una hija llamada Nust'a Warmi Inti Kusi. Sus tres servidores se llamaban: Wayllawisa, Pukañawi Machuqorqonto y Qori Q'epi Wayna Qespillo (Ossio, 1973, cit. en Pease, 1973: 116).

Otro personaje tan popular como Inkarrí en los estudios andinos es el «Degollador». A diferencia de los demonios, duendes y almas en pena, las historias de degolladores no muestran ambigüedad (el Degollador es un personaje absolutamente negativo) ni posibilidad de defensa (son pocas las historias sobre un Degollador vencido). Estos personajes implacables pueblan los pastizales de la puna, decapitan a sus víctimas y luego seccionan los cadáveres con el fin de colgarlos al sol y dejar rezumar la grasa o unto de sus cuerpos. La primera referencia acerca de esta creencia en los Andes es muy temprana. En 1571, Cristóbal de Molina escribe:

> [...] creído por los indios, que de España habían enviado a este reino por unto de los indios para sanar cierta enfermedad que no se hallaba para ella medicina sino el dicho unto, a cuya causa en aquellos tiempos andaban los indios muy recatados y se extrañaban de los españoles en tanto grado (Cristóbal de Molina, cit. en Morote, 1988: 167).

Los degolladores tienen el nombre de *Pishtacuq* en los Andes del Norte (del Departamento de Junín hacia el Norte), *Nakaq* en los Andes del Sur, y *Kharisiris* entre los chipaya de la frontera de Chile y Bolivia. Aunque no se han hecho comparaciones sistemáticas, el Degollador parece tener una posible ascendencia hispana, sugerida por el personaje español del «Sacamantecas»[26]. El siguiente testimonio de Arguedas nos da una idea de la fuerza de estos relatos entre las creencias populares andinas:

> En cierta ocasión, un carnicero se había puesto a manera de máscara un cuero de cabeza de carnero recién degollado; cubierta la cabeza con esta máscara aún sangrante, nos persiguió a un grupo de niños. Estuve en cama enfermo de terror durante varios días. Tenía entonces 12 años. Corría por aquellos días (en la pequeña

26. Manuel Marzal, referencia personal.

ciudad de Puquio) la noticia de que un *nakaq* rondaba al pueblo (Arguedas, 1953: 125).

La agresividad de lo foráneo parece ser la característica de estos personajes. La intensificación de estas creencias ha sido asociada a la ausencia de reciprocidad, a la desestabilización de un mundo sumido en la explotación y la pobreza, a la excesiva marginalidad y a la extracción de la plusvalía (Ansión, 1987). Otros autores que se limitan a glosar sin más este mito hablan de la desesperanza y el desconcierto de las poblaciones indígenas frente a las transformaciones sociales (Wachtel, 1997 [1992]: 68).

Aunque las descripciones y creencias sobre estos personajes —incluso sus versiones urbanas que los convierten en «sacaojos»— han sido bastante comentadas, son pocas las narraciones que hablan de los degolladores. Éste es un testimonio recogido por nosotros:

El *pishtacuq* como todo trabajador era, dice; el Estado lo mandaba, dice, al *pishtacuq* a matar la gente en partes así silencio, donde no andaba nadie, dice, se estacionaban los *pishtacuqs* en las noches, ya vestido de cura andaba. En las noches cuando ya aparecía la gente, desde lejos, con el cuchillo largo —no como conocemos nosotros, especiales—, de lejos, cuando ven a la gente, le sueltan el cuchillo y le quitan la cabeza, sin que lo vean, entonces la cabeza salta lejos y corretea para allá, para acá, padece [...] luego, así cuando ya se deshacía de la cabeza, dice, le cortaba los brazos y las piernas, lo dejaba esa pierna y el cuerpo, dice, quedaba chiquito nomás, lo llena en una maleta y se lo lleva a otro lugar, y eso dice entregaba, costaba mucha plata y dice que al Estado le entregaba [...] cuando yo era más criatura hablaban mucho de *pishtacuq*, por eso cuando mi mamá me mandaba, «anda compra mi coca» diciendo, tenía miedo pasar esa cueva, ese túnel del tren me daba miedo a las cinco, seis me daba miedo, corriendo pasaba, corriendo volvía. Dicen que andaba por las chacras y cualquier campesino, cualquier peón que encontraba le quitaba el cuello, su ropa no más encontraban, con esa grasa de la gente dice funcionaba el tren, las máquinas más finas. Dice, también, se vestía de mujer y cargaba una muñeca, cargado su hijo andaban los *pishtacuq*, andaban de noche.

Nos gustaría concluir señalando un tema que es común a muchos de los relatos aquí presentados. Nos referimos al tema de la mediocridad del presente. En contraposición al pasado excesivo descrito en los mitos (con dioses que realizan proezas o mundos sumamente contrastados), el presente es entendido como un tiempo donde reina una irremediable imperfección. El presente es un tiempo donde perduran simultáneamente las fuerzas debilitadas de los mundos pasados y las fuerzas nacientes que delinearán el futuro

(Ortiz Rescaniere, 1986). Hay un mito que explica el origen de estas imperfecciones: el *chiwaku* o zorzal y el *hakakllu* o pito son las aves que tergiversaron los mensajes de Dios a los hombres, que trocaron las intenciones de perfección de la divinidad (la ausencia de hambre y de trabajo penoso) en realidades imperfectas para los seres humanos (Morote, 1988: 101-110).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Adelaar, W. F. H. (1986), *Morfología del quechua de Pacaraos*, Lima: Centro de Investigación de Lingüística Aplicada, Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Ansión, J. (1987), *Desde el rincón de los muertos. El pensamiento mítico de Ayacucho*, Lima: Gredes.

Arguedas, J. M.ª (1953), «Folklore del valle del Mantaro. Provincias de Jauja y Concepción»: *Folklore Americano* (Lima) 1, pp. 101-293.

Arguedas, J. M.ª (1960-1961), «Cuentos religiosos-mágicos quechuas de Lucanamarca»: *Folklore Americano* (Lima) 8-9, pp. 142-216.

Arguedas, J. M.ª (1964), «Puquio, una cultura en proceso de cambio», en Íd. (comp.), *Estudios sobre la cultura actual del Perú*, Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Arguedas, J. M.ª (1983 [1957]), *Los ríos profundos*, Lima: Horizonte.

Arguedas, J. M.ª e Izquierdo Ríos, F. (recops.) (1947), *Mitos, leyendas y cuentos peruanos*, Lima: Ministerio de Educación Pública/Casa de Cultura del Perú.

Ávila, Francisco de (1975 [¿1598?]), *Dioses y hombres de Huarochirí*, ed. de J. M.ª Arguedas, 2.ª ed., México: Siglo XXI.

Bertonio, Ludovico P. (1984 [1612]), *Vocabulario de la lengua aymara,* Cochabamba: Ceres, Ifea, Musef.

Bouysse-Cassagne, T. (1993), «'El rayo que no cesa'. D'un dieu pukina a un dieu inka», en P. Duviols (coord.), *Religions des Andes et langues indigènes. Équateur-Pérou-Bolivie avant et après la conquête espagnole*, Aix-en-Provence: Université de Provence.

Burgos Guevara, H. (1992), «El mito del Urcuyaya», en J. Bottasso (coord.), *El mito en los pueblos indios de América. Actualidad y pervivencia*, Quito: Abya-Yala, pp. 63-92.

Cabello de Balboa (1951 [1586]), *Miscelánea antártica*, Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Cánepa Koch, G. (1998), *Máscara. Transformación e identidad en los Andes*, Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Casaverde, J. (1979), «La descendencia omnilineal de los Andes»: *Antropología andina* (Cuzco) 3, pp. 21-31.

Cereceda, V. (1987 [1985]), «Aproximaciones a una estética andina: de la belleza al *tinku*», en T. Bouysse-Cassagne, O. Harris, T. Platt y V. Ce-

receda, *Tres reflexiones sobre el pensamiento andino*, La Paz: Hisbol, pp. 133-231.
Cereceda, V. (1990), «A partir de los colores de un pájaro...»: *Boletín del Museo chileno de Arte Precolombino* (Santiago de Chile) 4, pp. 57-104.
Cerrón Palomino, R. (1976), *Diccionario quechua: Junin-Huanca*, Lima: Ministerio de Educación/Instituto de Estudios Peruanos.
Cobo, B. (1964 [1653]), *Historia del nuevo mundo* y *Fundación de Lima*, estudio y edición de Francisco Mateos, Madrid: Atlas.
Columbus, C. K. (1997), «Dos ejemplos del pensamiento andino no-lineal: los zorros de Arguedas y la *illa* andina»: *Anthropologica* (Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú) 15.
Condori, B. y Gow, R. (1982), *Kay pacha*, Cuzco: Centro de Estudios Rurales Andinos.
D'Ans, M. (1975), *La verdadera Biblia de los cashinahua*, Lima: Ministerio de Educación.
Erikson, Ph. (1999), *El sello de los antepasados. Marcado del cuerpo y demarcación étnica entre los Matis de la Amazonía*, Quito: Abya Yala/IFEA.
Fuenzalida, F. (1977), «El mundo de los gentiles y las tres eras de la creación»: *Revista de la Universidad Católica* 2.
Fuenzalida, F. (1979), «Los gentiles y el origen de la muerte»: *Revista de la Universidad Católica* 5.
Fuenzalida, F. (1980 [1965]), «Santiago y el *Wamani*. Aspectos de un culto pagano en Moya», en *Debates en Antropología* 5, Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, pp. 155-187.
García Miranda, J. J. (1989), «Los carnavales: ritual y relaciones de intercambio»: *Anthropologica* (Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú) 7, pp. 55-69.
Garcilaso de la Vega, Inca (1985 [1609]), *Comentarios reales de los Incas*, Lima: Biblioteca Clásicos del Perú/Banco de Crédito del Perú.
Gisbert, T. (1993), «Pachacamac y los dioses del Collao», en P. Duviols (coord.), *Religions des Andes et langues indigènes*, cit.
Goldman, I. (1968), *Los cubeo*, México: Instituto Indigenista Interamericano.
Golte, J. (1993), *Los dioses de Sipán*, Lima: Instituto de Estudios Peruanos.
Golte, J. (1994a), *Iconos y narraciones: la reconstrucción de una secuencia de imágenes moche*, Lima: Instituto de Estudios Peruanos.
Golte, J. (1994b), *La rebelión contra el Dios Sol*, Lima: Instituto de Estudios Peruanos.
Gonçález Holguín, D. (1989 [1608]), *Vocabvlario de la lengva general de todo el Perv llamada lengua qquichua o del inca*, 3.ª ed., Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.
Guamán Poma de Ayala, F. (1936 [1609]), *El primer nueva corónica y buen gobierno*, Paris: Institut d'Etnologie.
Gutiérrez Estévez, M. (1984), «Historia, identidad y mesianismo en la mitología andina»: *Anthropologica* (Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú) 2, pp. 5-44.

Gutiérrez Estévez, M. (1988a), «Hipótesis y comentarios sobre la significación de la *mama-huaca*», en Íd. (comp.), *Mito y ritual en América*, Madrid: Alhambra, pp. 286-323.

Gutiérrez Estévez, M. (1988b), «Lógica social en la mitología maya-yucateca: la leyenda del enano de Uxmal», en Íd. (comp.), *Mito y ritual en América*, cit., pp. 60-110.

Gutiérrez Estévez, M. (2001a), «La perspectiva de los súbditos indios del Emperador», en E. Belenguer (coord.), *De la unión de coronas al imperio de Carlos V* II, Madrid: Sociedad Estatal para la Conmemoracion de los Centenarios de Felipe II y Carlos V, pp. 497-515.

Gutiérrez Estévez, M. (2001b), «Las diferencias contra la mitología», en M. León-Portilla, M. Gutiérrez Estévez y G. H. Gossen (eds.), *Motivos de la antropología americanista*, México: FCE, pp. 327-365.

Hocquenghem, A.-M. (1987), *Iconografía mochica*, Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Kubler, G. (1946), «The Quechua in the Colonial World», en *Handboook of South American Indians* II, Washington: Smithsonian Institution.

Magasich, J. y De Beer J. M. (2001 [1994]), *América Mágica. Mitos y creencias en tiempos del descubrimiento del Nuevo Mundo*, Santiago de Chile: LOM.

Marzal, M. (1971), *La transformación religiosa peruana*, Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Mejía Xesspe, T. (1952), «Mitología del norte Andino peruano»: *América indígena* (México) 12.

Mendizábal Losack, E. (1964), «Pacaraos: una comunidad en la parte alta del valle de Chancay»: *Revista del Museo Nacional* 33, pp. 12-127.

Mishkin, B. (1946), «The contemporary Quechua», en *Handboook of South American Indians* II, cit.

Mitlewski, B. (1992), «Heterología en la tradición oral de los chachilla del Ecuador», en J. Bottasso (coord.), *El mito en los pueblos indios de América. Actualidad y pervivencia*, Quito: Abya-Yala, pp. 173-237.

Molina, C. de (1947), *Ritos y fábulas de los Incas (siglo XVI)*, Buenos Aires: Futuro.

Morote Best, E. (1988), *Aldeas sumergidas: cultura popular y sociedad en los Andes*, Cuzco: Centro de Estudios Rurales Andinos «Bartolomé de las Casas».

Morote Best, E. (1998), *El Degollador. Historia de un libro desafortunado*, Huamanga: Sociedad Andina de Folklore y Universidad Nacional San Cristóbal de Huamanga.

Murra, J. V. (2002), *El mundo andino. Población, medio ambiente y economía*, Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, Instituto de Estudios Peruanos.

Oliva, J. A. (1895 [1631]), *Historia del reino y provincias del Perú*, Lima.

Ortiz Rescaniere, A. (1973), *De Adaneva a Inkarrí (una visión indígena del Perú)*, Lima: Retablo de Papel/Instituto Nacional de Investigación y Desarrollo de la Educación.

Ortiz Rescaniere, A. (1980), *Huarochirí 400 años después*, Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Ortiz Rescaniere, A. (1985), «Símbolos y ritos andinos: un intento de comparación con el área vecina amazónica»: *Anthropologica* (Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú) 3, pp. 61-86.

Ortiz Rescaniere, A. (1986), «Imperfecciones, héroes y demonios andinos»: *Anthropologica* 4, pp. 191-224.

Ortiz Rescaniere, A. (1987), «El inca y el chamán»: *Anthropologica* 5, pp. 19-30.

Ortiz Rescaniere, A. (1991), «Matrimonio y cambio cósmico: Huatyacuri»: *Anthropologica* 9, pp. 53-72.

Ortiz Rescaniere, A. (1992), *El quechua y el aymara*, Madrid: Mapfre.

Ortiz Rescaniere, A. (1994), «Amores bélicos»: *Anthropologica* 12, pp. 225-258.

Ortiz Rescaniere, A. (1997), «La metáfora de los amores salvajes en el *Canto Kechwa* de José María Arguedas»: *Anthropologica* 15, pp. 355-369.

Ortiz Rescaniere, A. (2001a [1993]), *La pareja y el mito. Estudio sobre las concepciones de la persona y la pareja en los Andes*, 3.ª ed. corregida y aumentada, Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Ortiz Rescaniere, A. (2001b), *Manual de etnografía amazónica*, Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Ossio, J. (1973), *Ideología mesiánica del mundo andino*, Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Parker, G. y Chávez Reyes, A. (1976), *Diccionario del Quechua Ancash-Huaylas*, Lima: Ministerio de Educación/Instituto de Estudios Peruanos.

Pease, F. (1973), *El dios creador andino*, Lima: Mosca Azul.

Platt, T. (1980), «Espejos y maíz: el concepto de yanantin entre los macha de Bolivia», en E. Mayer y R. Bolton (eds.), *Parentesco y matrimonio en los Andes*, Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú, pp. 139-182.

Quesada, F. C. (1976), *Diccionario quechua Cajamarca-Cañaris*, Lima: Instituto de Estudios Peruanos/Ministerio de Educación.

Quispe, U. (1969), *La herranza de Choque Huarcaya y Huancasancos, Ayacucho*, Lima: Instituto Indigenista Peruano.

Ramírez Bautista, B. (2000), *Moros y cristianos en Huamantanga-Canta. Herencia colonial y tradición popular*, Lima: Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Reichel-Dolmatoff, G. (1978 [1975]), *El chamán y el jaguar*, 2.ª ed., México: Siglo XXI.

Rivera Andía, J. J. (1999), «*Inishpaw* o muerte y desencuentro del otro más entrañable»: *Anthropologica* (Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú) 17.

Rivera Andía, J. J. (2000), *Arrebatar y fecundar. Aproximaciones a los significados y concepciones en torno a los ritos de marcación del ganado en una comunidad campesina de la cuenca alta del río Chancay*, Tesis (Lic.), Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Rivera Andía, J. J. (2000b), «Los gentiles de Llampa»: *Anthropologica* (Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú) 18, pp. 271-280.

Rivera Andía, J. J. (2003), *La fiesta del ganado en el valle de Chancay (1962-2002). Religión y ritual en los Andes: etnografía, documentos inéditos e interpretación*, Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Rivera Andía, J. J. (2004), «La fascinación de lo temible. Confrontaciones y uniones extraordinarias entre los hombres y «las alturas» en la herranza andina»: *Scripta Ethnologica* (Buenos Aires: Centro Argentino de Etnología Americana).

Romero Cevallos, R. (ed.) (1993), *Música, danzas y máscaras de los Andes*, Lima: PUCP.

Rostworowski de Díez Canseco, M. (1966), *El origen de los hombres y otros cuentos del antiguo Perú*, Lima: PEISA.

Rostworowski de Díez Canseco, M. (1973), «Urpayhuachac y el símbolo del mar»: *Arqueología* (Pontificia Universidad Católica del Perú) 14.

Rostworowski de Díez Canseco, M. (1982), *Pachacamac y el señor de los milagros*, Lima: Instituto de Estudios Peruanos.

Rostworowski de Díez Canseco, M. (1983), *Estructuras andinas del poder. Ideología religiosa y política*, Lima: Instituto de Estudios Peruanos.

Rostworowski de Díez Canseco, M. (1989), *Costa peruana prehispánica*, Lima: Instituto de Estudios Peruanos.

Rostworowski de Díez Canseco, M. (1997), «Breve ensayo sobre el universo religioso andino», en A. Garrido Aranda (ed.), *Pensar América. Cosmovisión mesoamericana y andina*, Córdoba (España): Obra Social y Cultural Caja Sur/Ayuntamiento de Montilla.

Rowe, J. (1946), «Inca cultura at the time of the Conquest», en *Handbook of South American Indians* II, Washington: Smithsonian Institution, pp. 183-330.

Santa Cruz Pachacuti, Juan de (1995 [¿1613?]), *Relación de Antigüedades de este reino del Perú*, ed., índice analítico y glosario de C. Araníbar, Lima: FCE.

Souffez, M.-F. (1992), «La Aracrayca o Racraika»: *Anthropologica* (Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú) 10, pp. 249-273.

Tello, J. C. (1923), «Wira Kocha»: *Inca* (Lima) 1.

Tello, J. C. (1939), *Las primeras edades del Perú por Guamán Poma*, Lima: Museo de Antropología.

Torero, A. (1993), «Fronteras lingüísticas y difusión de culto: el caso de Huari y de Contiti Viracocha», en P. Duviols (coord.), *Religions des Andes et langues indigènes*, cit.

Toro Montalvo, C. (1990), *Mitos y leyendas del Perú*, Lima: AFA.

Torre Araujo, A. de la (1985), «Experiencia y representaciones del mundo natural en una comunidad andina de Cajamarca»: *Anthropologica* (Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú) 3, pp. 87-106.

Torre Araujo, A. de la (1986), *Los dos lados del mundo y del tiempo. Representaciones de la naturaleza en Cajamarca indígena*, Lima: Centro de Investigación para la Educación y el Desarrollo.

Torre Araujo, A. de la (1987), «Los fascinantes círculos de las pallas. El

trasfondo geométrico de algunas representaciones andinas en Cajamarca: *Anthropologica* (Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú) 5, pp. 7-17.

Urbano, H.-O. (1980), «Dios Yaya, Dios Churi y Dios Espíritu: modelos trinitarios y arqueología mental en los Andes»: *Journal of Latin American Lore*, pp. 111-127.

Urbano, H.-O. (1993), «Sami y Ecaco. Introducción a la noción de fortuna en los Andes», en P. Duviols (coord.), *Religions des Andes et langues indigènes*, cit.

Vázquez, J. A. (1999 [1978]), «Estado actual de la investigación en la mitología sudamericana», en *Literaturas indígenas de América. Introducción a su estudio*, Barcelona: Almagesto.

Villar Córdova, P. (1933), «Folklore de la provincia de Canta (departamento de Lima)»: *Revista del Museo Nacional* (Lima) 2.

Wachtel, N. (1997 [1992]), *Dioses y vampiros. Regreso a Chipaya*, México: FCE.

Weber, D. (ed.) (1987), *Juan del Oso*, Pucallpa (Perú): Instituto Lingüístico de Verano.

Zuidema, T. (1993), «De la Tarasca a Mama Huaco. La historia de un mito y rito cuzqueño», en P. Duviols (coord.), *Religions des Andes et langues indigènes*, cit.

MITOLOGÍA GUARANÍ[1]

Bartomeu Melià

Los guaraníes, desde los primeros tiempos coloniales, fueron tenidos no sólo como buenos guerreros que en ocasiones acompañaban a las tropas españolas en su avance conquistador, sino como personas sumamente religiosas y «señores de la palabra». Sin embrago, su palabra religiosa, la de sus mitos y de sus cantos, la palabra inspirada de los *karaí*, chamanes proféticos y mesiánicos, no fue registrada, porque entre otras razones ni siquiera fue conocida. Algún que otro misionero proporciona apenas una vaga noticia de lo que habría sido su mitología y cultura religiosa:

> Es toda esta nación muy inclinada a religión, verdadera o falsa [...] Conocen toda la inmortalidad del alma y temen mucho las *anguéra*, que son las almas salidas de los cuerpos, y dicen que andan espantando y haciendo mal. Hasta hoy, los que sirven y los que no sirven [a los españoles] tienen sembrados mil agüeros y supersticiones y ritos de estos maestros, cuya principal doctrina es enseñarles que bailen de día y de noche, por lo cual vienen a morir de hambre, olvidadas sus sementeras [...] Bailes tienen tantos y tan porfiados, fundados en su religión, que algunos mueren en ellos (Alonso de Barzana, 1594, en *Monumenta Peruana* V, 1970: 589-590).

Los guaraníes convertidos al cristianismo olvidaron al parecer sus relatos míticos y sus tradiciones. Sin embargo, no del todo; a

1. Siendo oxítonas la mayor parte de la palabras de la lengua guaraní, en la ortografía actual no se marca con acento gráfico esta peculiaridad general; en este escrito, sin embargo, en las palabras guaraníess marcamos el acento, o ausencia de él, conforme a la norma de la lengua castellana para facilitar su lectura.

mediados del siglo XVIII, un historiador jesuita, Pierre F.-X. Charlevoix, se atreve a decir:

> No sabían nada, ni se podía averiguar nada con certidumbre sobre sus antiguas tradiciones que repetían con mucha obscuridad. Hablaban mucho de cierto diluvio universal; pero el término con que lo expresaban no significaba propiamente más que inundación (Charlevoix [1756], 1910, I: 327).

De hecho se conocen por primera vez dos largos mitos guaraníes, registrados con detalle y en lengua guaraní, gracias a la transcripción de Curt Unkel Nimuendajú, un alemán nacido en Jena, en 1883, que estuvo en contacto con los guaraníes llamados apapokúva desde 1905 y fue adoptado formalmente por la tribu, que lo «bautizó» según los ritos tradicionales y le dio el nombre de Nimuendajú: «aquel que supo abrir su propio camino en este mundo y conquistó su lugar», estupenda definición para quien se encarnó y tomó lugar entre los que le hacían suyo.

Nimuendajú conoció por experiencia tres elementos constitutivos de la religión guaraní: la importancia de la palabra en la que se sustenta la experiencia religiosa guaraní, el mito de la creación y destrucción del mundo como fundamento de creencias, y la danza-oración que es el gran sacramento ritual en el que se expresan con especial intensidad. Es esto lo que transmite su obra titulada *Los mitos de la creación y destrucción del mundo como fundamentos de la religión de los apapokúva-guaraní,* publicada en alemán en 1914. Esta sola obra arroja más luz sobre la mitología y la auténtica religión guaraní que todo lo que se había escrito hasta entonces.

León Cadogan (1899-1973) comenzó a conocer a los guaraníes en la medida en que los defendió de la situación de injusticia y desprecio en la que se encontraban en el Paraguay. Fue integrado por los mbyá, cuyas «primeras palabras hermosas» le fueron confiadas y reveladas, y que él procuró recoger, traducir e interpretar con el mayor respeto y fidelidad, consciente de que estaba recibiendo una sabiduría íntima y recóndita. La compilación que lleva por título *Ayvú rapytá* (1959) (Palabras fundamentales, o el fundamento del lenguaje humano) recoge sobre todo himnos religiosos de esos profetas de la selva, de profundo misticismo y de amplia visión espiritual. Pero no deja de lado el relato mítico de los dos Gemelos, la creación de la primera Tierra, su destrucción por el diluvio y el surgimiento de la nueva Tierra, así como códigos de conducta moral, consejos de un padre a su hijo que quiere casarse y normas

para la agricultura. A través de ésta y otras obras de Cadogan sobre otros pueblos guaraníes, el guaraní aparece como una verdadera escuela de espiritualidad comparable a otras grandes manifestaciones religiosas del mundo.

Desde entonces la literatura etnográfica ha recogido, con mayor o menor fortuna y autenticidad, nuevas versiones de estos mitos además de otros nuevos. Es la palabra de los orígenes, que los mismos guaraníes sitúan en el lejano pasado de un principio siempre presente. A esta categoría de relatos los mismos guaraníes de Bolivia los llaman *araka'e ka'e,* «lo del tiempo originario».

I. LOS GUARANÍES DE AYER HASTA HOY

En la mitología guaraní, aparte de las formas diacrónicas, tenemos formas sincrónicas, que podemos clasificar según las diferentes etnias en que se manifiestan.

Actualmente los guaraníes se distribuyen sobre todo en tres etnias cuya vida y sistema se colocan en un plano de notable continuidad con sus respectivas sociedades prehistóricas y precoloniales. Los guaraníes, con su modo de ser propio, han llegado hasta el día de hoy. Los grupos que conocemos, libres en sus selvas hasta el último tercio del siglo XX, no han dejado de cantar y comunicarse según sus propias pautas. Su autodenominación respectiva es *avá guaraní* o *avá katú* (personas guaraníes o personas auténticas); *pãi tavyterã* (los Habitantes del Verdadero Centro [de la Tierra]); *mbyá* (la Gente). Su número, sólo en el Paraguay, según el Censo Indígena de 2002, es considerable: 13.430 avá; 13.132 pãi; 14.324 los mbyá.

En Brasil los kaiowá (que de hecho son la misma etnia que los pãi) se estimaban en 21.857, pero pueden ser hasta 35.000. Los ñandeva o avá guaraní, cerca de 6.300, y los mbyá, 4.377, cifras aleatorias pues los guaraníes de esas etnias se encuentran a veces en una misma área junto con otros indígenas, si bien formando comunidades separadas.

En Argentina, los mbyá serían 4.500. Hay un crecimiento acelerado de la población guaraní contemporánea, cuyo total, en los tres países referidos, superaría la suma de más de 65.000 individuos (Assis y Garlet, 2004: 41-45).

Los guaraníes, teniendo en cuenta incluso su origen y pertenencia a diversas etnias, presentan una gran unidad cultural y lingüística, si bien están actualmente fragmentados por las absurdas

fronteras políticas de los Estados modernos, cuyas políticas indigenistas van creando divisiones ya irreversibles.

Junto a esos guaraníes se pueden colocar los aché (guayakí) (las Personas), pueblo de 1.190 individuos que se mantuvieron nómadas en las selvas del Paraguay oriental hasta que se completó su cautiverio civilizador en 1976.

Los históricamente conocidos como chiriguano reivindican hoy su autodenominación de guaraní o ava. Hablan una lengua guaraní notablemente diferente de los grupos antes mencionados y su mitología presenta también marcadas diferencias. Radicados sobre todo en Bolivia, eran hace poco, entre ava, simba e isoseño, 49.618 (Albó, 1995, II: 2). En el norte de Argentina pueden ser 18.000, aunque ya no todos hablan la lengua. A dos de estas etnias pertenecen los emigrados al Paraguay hacia 1935. Son los guaraníes occidentales y los ñandeva, que se cuentan en número de 2.155 y 1.984, respectivamente.

De la mitología aché y chiriguana no se tratará aquí.

En estas circunstancias presentar una mitología guaraní significa construir una generalidad que no existe sino como abstracción etnológica, aunque hay paradigmas que se repiten constantemente. Y para no anular el sabor específico del relato mítico, serán citados largos fragmentos de una u otra tradición particular, que eventualmente será completada con otros ejemplos afines.

La literatura guaraní del Paraguay (Bareiro Saguier, 1980) permite acceder a los textos que en esa fecha ya habían sido publicados, incluyendo los aportes clásicos de Curt Nimuendajú y de León Cadogan. El registro de la oratura guaraní ha continuado y tenemos nuevos textos de los mbyá (Martínez, 1991; Ramos, 2003), de los pãi (Garcia, 2001), de los avá katú (2000-2004). Algunos han sido transcritos por los mismos guaraníes ya alfabetizados, con el discutible fin de que sirvan en las escuelas para hacer memoria de palabras originarias y tradiciones culturales. El problema es que la escuela formal y estatal en nada propicia un sistema de sociedad y cultura de acuerdo con el pensamiento mítico. La misma palabra mítica está colonialmente herida de muerte.

II. LA MITOLOGÍA ORIGINARIA

La mitología guaraní cuenta los principios de la vida guaraní en el mundo mediante el uso de una metáfora sobre un dramático camino en el cual se suceden hechos y palabras creadoras de cultura, y

que termina en una fiesta ritual de reencuentro con Nuestro Padre, a veces nombrado con esta denominación u otra similar: Nuestro Padre Grande, Nuestro Abuelo Primero, o con el nombre particular, Ñamandú.

En el largo relato se incluyen numerosos episodios, cuyo recuento exigiría días de atenta y respetuosa escucha, en los que no falta, sin embargo, el gracejo y el buen humor que mueven a risa. Pero también lo hemos escuchado fragmentado en episodios sueltos, contados separadamente, que tienen su consistencia propia, como son la madre comida antropofágicamente por los tíos tigres, la invención de la cultura mediante el nombramiento de las cosas del mundo, la conquista del fuego a través de un sapo, la asimilación de los «otros», enemigos incluso, mediante ritos integradores, aventuras todas protagonizadas por los dos Hermanos Gemelos, identificados como Sol y Luna.

Pero se cuentan también otros temas que se refieren a cataclismos habidos en nuestra Tierra, destruida una vez y rehecha de nuevo, así como a héroes culturales, por lo general paradigmáticos, de virtudes chamánicas.

Esa amplia mitología se desdobla en otros relatos que dan cuenta de una complicada cosmogonía, donde la creatividad y la adaptabilidad de los relatores despliegan un rico panorama de seres divinos dueños de determinados lugares en el Cielo y protectores de la vida en la Tierra, como son las tareas agrícolas y las actividades de caza y pesca. En la mitología están encajadas las relaciones de parentesco y las comunitarias. La política misma no puede llevarse a cabo sin tener en cuenta el papel de los chamanes auténticos que se apoyan en las figuras ejemplares de la mitología. Las convergencias con el «idealismo platónico» han llamado la atención repetidamente.

1. *El mito de los Gemelos*

Algunos fragmentos de esta mitología pueden dar el tono y el timbre con que son contados, su contenido y su estilo, aunque sea en traducción:

> Ñandé Ru Vusú [Nuestro Padre Grande] vino solo, en medio de la oscuridad se dejó ver. Los eternos murciélagos ya estaban allí y lucharon [con él] en la oscuridad. Ñandé Ru Vusú tenía el Sol sobre el pecho. Y trajo el eterno palo cruzado, o colocó hacia el Naciente, pisó encima; empezó la Tierra. Hoy en día el eterno palo cruzado quedó como sostén de la Tierra. Luego que él quite, ese sostén caerá la Tierra. Después trajo el agua.

Después Ñandé Ru Vusú encontró a Ñandé Ru Mba'ekuaá [Nuestro Padre, el Sabio] a su lado. Y Ñandé Ru Vusú le dijo a Ñandé Ru Mba'ekuaá: ¡Encontremos la mujer! Entonces habló Ñandé Ru Mba'ekuaá: ¿Cómo hemos de encontrar una mujer? Ñandé Ru Vusú habló: La encontraremos en la vasija, y él hizo una vasija de barro y cubrió la vasija. Momentos después, Ñandé Ru Vusú habló a Mba'ekuaá: ¡Vete a ver la mujer en la vasija! Ñandé Ru Mba'ekuaá fue a mirar; la mujer estaba en la vasija. Y él la trajo consigo.

Después Ñandé Ru Vusú hizo su casa, en medio del sostén de la Tierra. Y Ñandé Ru Vusú le dijo a Mba'ekuaá: ¡Vete a probar la mujer! Mba'ekuaá fue y probó la mujer. No quería mezclar su semen con el de Ñandé Ru Vusú y Ñandé Ru Mba'ekuaá colocó su semen aparte. Y de una única madre se formó el hijo de Ñandé Ru Vusú y de Ñandé Ru Mba'ekuaá, ambos dentro del vientre materno. Después Ñandé Ru Vusú se fue.

[Ñandé Ru Vusú hace una gran chacra. Envía a la mujer a buscar el maíz tierno. Cuando ésta vuelve, Ñandé Ru Vusú ya no está. (En algunas versiones hay una riña entre Nuestro Padre y su mujer, con motivo del adulterio de la mujer con el Sabio). La mujer va en busca de su esposo].

Después de caminar un poco, su hijo —todavía en el seno materno— pidió una flor. Cogió una flor para su hijo; prosiguió. Después dio unos golpes sobre el vientre donde está su hijo, y le preguntó a su hijo:

—¿Por dónde ha ido tu padre?

—Por aquí se ha ido.

Después de caminar un poco, el hijo volvió a pedir una flor. Cogió nuevamente una flor, ocasión en que le picó una avispa. Entonces le dijo a su hijo:

—¿Por qué, no estando todavía en este mundo, quieres una flor y me haces picar por una avispa?

Su hijo se quedó enojado. Y se fue de nuevo. Llegó adonde estaba el palo cruzado. Entonces preguntó de nuevo a su hijo:

—¿Por dónde ha ido tu padre?

—Por aquí se fue. Mostró el camino del tigre primitivo.

Ha comenzado, pues, la gran caminata del mito en el que los grandes y significativos hechos que tienen como protagonistas a esos dos constructores de sentido —héroes culturales, decimos nosotros— van a explayarse. No es factible trasladar aquí todo el texto, por otra parte mito abierto, con tantas versiones como contadores tiene. Podemos poner de relieve algún episodio paradigmático, por lo demás bastante común en casi todas las versiones.

La madre, escondida y encontrada en la olla, fue cocinada y devorada por los tigres, sus cuñados, tíos a su vez de los dos hijos gemelos. Los Hermanos Gemelos, que serán designados como Hermano Mayor, Ñandé Ryke'y, y Hermano Menor, Ñandé Ryvy, nacen, pues, huérfanos, y viven en casa de su tíos tigres. Los niños

ya mayorcitos van por los campos y selvas a cazar y recoger frutas silvestres. En su camino se encuentran con el Loro del Discreto Hablar, quien les revelará a los hermanos que la abuela tigre y los tíos tigres han comido a su madre. Ellos lloran desconsolados.

El Hermano Menor encuentra la carcasa de su madre y rehace su cuerpo. Ñandé Ryvy quiso mamar, y su madre se esfumó nuevamente... ¡Por eso las mujeres no tienen los pechos iguales!

El Hermano Mayor y el Hermano Menor deciden vengarse de los asesinos de su madre. Los Tigres son atraídos hacia las trampas, en las cuales algunos caen y mueren. Pero los Gemelos ya han planeado su destrucción total. Los convencen de que vayan al otro lado del río, y cuando estén encima del puente, le darán un vuelco y los Tigres caerán al agua turbulenta y serán devorados por los peces. Por vacilación del Hermano Menor en hacer girar el puente, una tigresa preñada logra saltar a la otra orilla donde nacerán sus hijos. Por esto, hasta hoy, hay todavía tigres.

Caminando, siempre caminando, los Gemelos crean situaciones de cultura. Dan nombre a plantas y frutas y les quitan el fuego a los cuervos.

Vale la pena transcribir este episodio:

Después:

—El fuego vamos a conseguir, hermanito mío. Voy a ponerme hediondo para poder conseguir el fuego.

Ñandé Ryke'y [el Hermano Mayor] hizo el sapo que debía ser el tragador del fuego. Después se acostó y se puso hediondo.

Los cuervos se juntaron e hicieron fuego. El caracará sobre un árbol primitivo miraba. Ñandé Ryke'y miró un poquito y el caracará le vio:

—Eso que estáis diciendo que vais a devorar, está mirando disimuladamente.

El cuervo dijo:

—¡La cosa no es así, él ya no mira!

—Traedlo sí al fuego, echadlo de una vez [al fuego], ¡vamos a devorarlo!

Después lo tomó de la pierna, de la cabeza también, lo tiró al fuego. Entonces, Ñandé Ryke'y sacudió el cuerpo, desparramó el fuego. Los cuervos se asustaron.

El rey de los cuervos dijo:

—Cuidad del fuego.

Entonces Ñandé Ryke'y le preguntó al sapo:

—¿No has tragado el fuego?

—No he tragado.

—¿Ni siquiera un poquito no has tragado?

—He tragado un poquitín, ahora ya estará del todo apagado.

—Vomítalo por favor, vamos a ver, si hay al menos un poquito.
Vomitó, miró, había un poco, prendió el fuego.

Una serie de nuevos episodios se referirán al encuentro desconfiado y taimado con los «Otros», los Añay, personas semejantes pero de comportamiento diferente, enemigos y también futuros cuñados a la vez, con cuyas hijas y hermanas se casan. Se producirá la integración y asimilación mediante la adopción de adornos rituales y de la danza:

Pasando el tiempo el Hermano Menor se puso cada vez más fuerte. Después perforó [la calabaza] para hacer su maraca. Ya va a buscar a su padre. Juntó a los Añay para enseñarles a danzar. Después de cuatro Lunas vino su padre; pero ya se va, Ñandé Ru Vusú ya se lleva a su hijo. Ya se iba yendo. Ñandé Ryke'y se hizo el disgustado con su padre [...] Entonces Ñandé Ryke'y le pide a su padre sus insignias rituales. Le da sus insignias a su hijo. Después él se escondió de nuevo de la vista de su hijo. Ya se va a impedir la perdición. Muy a menudo está rugiendo Jaguá Rovy, el Tigre Azul.

Ñandé Ryke'y está encima de nosotros [en el cenit]. Ahora cuida de la Tierra, y sostiene con sus manos el sostén de la Tierra. El día en que lo retire, la Tierra se desmoronará.

Ahora la Tierra ya está vieja, nuestras generaciones ya no prosperarán. A todos los que ya murieron, vamos a volver a ver. Cuando caiga la noche, bajará el murciélago para acabar con la generación que habita esta Tierra. De noche baja el Tigre Azul. El Tigre Azul baja para devorarnos.

El tigre mató a Ñandé Sy, vino Ñandé Ru Vusú a llevar su alma. Ahora está viva de nuevo, la fortaleció de nuevo para sí.

Entonces Ñandé Ru Vusú hizo [el futuro] Tupã. Ñandé Sy necesita de Tupã, entonces Ñandé Sy manda adonde está. Tupã viene.

Embarca en su banco [en forma de canoa] como Jefe, dos pájaros colade-tijera ocupan los bordes del bote; cuando viene llegando a la casa de Ñandé Sy, ya no produce truenos.

Vuelca su *apyká* (canoa y banco), y lo deja posarse delante de Ñandé Sy; allí conversan juntos.

Desde entonces su adorno de labio no deja de brillar y producir relámpagos.

Bailan durante todo el año, entonces le viene indicado el camino a Ñandé Ru, si es que lo merece [por su buen comportamiento] le viene el camino. Entonces somos encaminados por él hacia nuestro frente [hacia el Naciente], llegamos al agua eterna [el mar]. Entonces Nuestro Padre pasa por encima de él, sus hijos sin embargo pasan a pie, porque las aguas se secan para ellos.

Vamos pasando y llegamos a la plantación de frutas *yvapurú*.

Estando ya por llegar a la casa de Ñandé Sy está la gran capuera y el

bananal. Después vamos pasando, entramos en el bosque. Entonces nuestras bocas quedarán secas, entonces comeremos bastante miel.

Después proseguimos y llegamos a la plantación de *yvapovö*; de esa fruta no comemos aun cuando nuestras bocas estén secas.

Vamos pasando, llegamos al agua buena; de ésa tomamos.

De ahí vamos a la casa de Ñandé Sy. Cuando nos aproximamos viene el *arara* [papagayo] y nos pregunta.

—¿Qué es lo que mi hijo va a comer? —dice Ñandé Sy.

Allí le decimos:

—Nosotros vamos a comer pan dulce de maíz, bananas maduras también vamos a comer.

Después fuimos pasando y nos vino al encuentro el tordo, nos enfrentó y nos preguntó:

—¿Qué va a comer mi hijo?

Le dijimos:

—Mazamorra vamos a comer.

Allí él volvió a contarle a Ñandé Sy. Cuando llegamos Ñandé Sy se puso a llorar y nos dijo:

—En la Tierra vais a morir todos. Ya no debéis volver. Ahora quedaos aquí.

Entre los avá katú (avá guaraní) recogió Miguel A. Bartolomé (1977), en tiempos más recientes, una serie de episodios que presentó y ordenó bajo el epígrafe de Ciclo de los Gemelos, de clara continuidad temática y estilística con los referidos por Nimuendajú sesenta años antes. Con ese nuevo ordenamiento la trama se hace más sensible.

Los Tigres son ahora los Añay, enemigos caníbales. El Hermano Mayor se ha vuelto Sol (Kuarahy); el Hermano Menor será Luna (Jasy). Los primeros episodios coinciden con el mito contado por Nimuendajú. Pero hay variantes importantes.

Sol da origen a los pájaros; Sol da origen también a su hermano a partir de los huesos de su madre esparcidos por el suelo. El papagayo revela a los Hermanos la verdad de la muerte de su madre devorada. Los Hermanos hacen revivir a los pájaros que abusivamente habían matado. Son explicados los eclipses solares, no como el tigre que intenta comerse al Sol, sino como manchas de sangre de la madre asesinada que cubren de nuevo a su hijo Sol. El mismo Sol intenta hacer revivir a su madre y da origen a la perdiz. Por culpa de Jasy (Luna), que no supo esperar la completa resurrección de su madre, la muerte se quedó en el mundo y se perdió la vida. De los huesos surgen los *akutipáy* (paca). Hay creación de frutas que sustituyen a la leche materna.

En todo ese tiempo los Hermanos se disponen a vengarse de

los añay, que son llevados al puente e inmediatamente son echados al agua donde mueren; pero una hembra preñada se salva y ahí está el origen de los tigres. Luna se constituye en encargado de las cosechas y de las plantas todas; éste es su poder. También es hecha la miel y colocada en los troncos huecos de los árboles. Por orden de Sol, el sapo les roba el fuego a los cuervos.

Sol hace la caña de azúcar; pero la misma, mal hecha por Jasy, resulta una cobra.

Y siguieron caminando. De una supuesta hermana de Sol, que va a casarse con un añay, pero que es golpeada hasta quedar hecha trizas, resulta el *ysypó timbó,* el bejuco subterráneo ictiotóxico, que machacado y sumergido en el agua deja a los peces borrachos y fáciles de ser pescados. La venganza de Sol consistirá en darle una hermosa corona de plumas a Añay, que se le convertirá en capacete incendiado, reducirá a cenizas su cabeza y de ella brotarán mosquitos y jejenes.

Luna fue hasta una mujer casada y durmió con ella. «Por tu culpa estas cosas se van a repetir sobre la Tierra, por culpa de lo que hiciste ahora va a quedar el adulterio sobre la Tierra», le dice Sol. (En una versión más arcaica se cuenta el incesto entre el sobrino y su tía; ésta le embadurna la cara en la oscuridad de la noche. Luna va a lavarse, pero no consigue quitarse las manchas; y por eso tiene manchas la Luna.) Luna también baja a la Tierra y se acuesta con las jóvenes que están empezando a ser mujer. Las chicas no se dan cuenta, pero al día siguiente comienzan a sangrar. Jasy, acompañado de la Gran Luna de Fuego (planeta Venus) va a bañarse y por eso llueve.

Finalmente los dos Hermanos deciden subir al Cielo. Discuten entre ellos. Sol, más cumplidor, sube primero. Y comienza a girar en el Cielo. Es el primer chamán, ejemplo y paradigma de chamanismo.

No es difícil percatarse de que éste es el mito fundante de los guaraníes, pueblo de agricultores, si bien practican en mayor o menor grado, según la etnia y la ecología en la que viven, la caza, la pesca y la recolección. En las dos versiones se notan respuestas históricas ante situaciones nuevas, más sensibles a medida que el contacto colonial interfiere en su sistema.

Etiología y ética se entrelazan en un contexto en el que las referencias religiosas se hacen más o menos explícitas según los narradores. De hecho, los aspectos más directamente religiosos encontrarán su expresión más apropiada en el lenguaje del rito, en

los cantos y danzas en los que los líderes ceremoniales, algunos de ellos chamanes de intensa experiencia espiritual, con su palabra inspirada dicen.

2. *La obtención del fuego*

Una versión del episodio de la obtención del fuego, recogida entre los mbyá por León Cadogan (1959; 1992: 108-111) trae consigo otras consideraciones culturales más elaboradas, con tono y timbre propio. Es reveladora esta versión de cómo los guaraníes se hacen con el fuego:

La Tierra de Nuestro Primer Padre ya se ha deshecho; ha surgido ya la Nueva Tierra.

Extendiéndose ya su tierra, habiéndola él creado y puesto en su debido lugar, concibió él la labor a que debiera dedicarse; qué es lo que debía enseñar a quienes llevan el adorno de plumas y demás habitantes de la Tierra, divulgándoselo para que lo supiesen.

Habiendo descendido a la Tierra, lo primero que supo fue la provisión de fuego.

—El primer trabajo que sabré es la provisión de fuego —dijo.

—Por consiguiente, mi mensajero, mi hijo sapo, yo fingiré estar muerto, a fin de que los que se levantaren contra mí practiquen en mí sus malas artes.

—Solamente ellos tienen fuego en la Tierra; esto deben tenerlo los mortales, para que nuestros hijos que permanecerán en la Tierra tengan conocimiento de él.

—Yo fingiré estar muerto, a fin de que el fuego de los que se levanten contra mí sea para nuestros hijos. Bien, mi hijo sapo, ponte al acecho; cuando yo me sacuda, lo esparciré; esto lo tragarás en cantidad.

Habiéndose acostado, extendiéndose, supo Nuestro Primer Padre que su hijo había muerto. Por consiguiente, al que ha de ser buitre [dijo]: «Bien, ve, mi hijo; veo que mi hijo está muy grave; por consiguiente, ve y resucita a mi hijo».

Vino el buitre y vio el cadáver; vio que era bien gordo. Encendió fuego para asarlo juntamente con sus compañeros. Trajeron leña, encendieron fuego sobre él; entonces se sacudió Papá Mirï. Entonces interrogó a su hijo el sapo. «No he tragado», dijo.

Volvió a acostarse, extendiéndose y fingiendo estar muerto; los que se alzaban contra él volvieron a juntarse, recogieron leña, volvieron a encender fuego; se sacudió nuevamente Nuestro Padre. Volvió a interrogar a su hijo el sapo.

—Esta vez, efectivamente, he tragado en cantidad... un pedacito así.

—Bien, en ese caso, sacúdalo, mi hijo, para uso de mis hijos. Para el efecto, arrójalo aquí.

Habiéndolo arrojado, dijo:

—Ve a traer madera para dejar en ella el fuego.

Trajo un gajo de Aju'y Joá.

—Bien, ahora arrójalo aquí; para arrojarlo, trae mi flecha con su punta —dijo.

Habiéndolo arrojado, lo depositó en el Aju'y Joá [el Laurel], dejándolo allí. Para compañero del Aju'y Joá, trajo el bejuco subterráneo; en él también lo depositó. En ellos, en ambos, depositó fuego para los buenos portadores del adorno de plumas, para que quedase fuego para los habitantes de la Tierra.

Después de estas cosas, volvieron los que habían de ser buitres ante Nuestro Padre. Sabiendo Nuestro Padre que habían asado el cuerpo: «Id vosotros y convertíos en seres que no respetaréis la cosa grande», dijo.

Lloraron los buitres; porque de ninguna manera alcanzarían la vida perfecta, lloraron.

El episodio de la obtención del fuego, tema fundamental de muchas mitologías, no es, sin embargo, el único que muestra la reflexión simbólica de estos pueblos sobre el paso de la naturaleza a la cultura. No es de extrañar, pues, que el discurso alegórico alcance rango de verdadera filosofía acerca del propio modo de ser y de la identidad. En este sentido, los guaraníes son todavía más capaces que las poblaciones mestizas, que de ellos derivaron, de crear y recrear mitos, dentro de una gramática de categorías sólidas y coherentes; es decir, relacionar su cambiante modo de ser histórico con hechos originales.

El mito de los Gemelos es común a todos los guaraníes, de la costa atlántica hasta la cordillera boliviana. A pesar de algunas expresiones que probablemente registran preocupaciones más modernas, la estructura y el idioma simbólico del mito son muy arcaicos y ciertamente prehistóricos. La consonancia y analogía de este mito con otros mitos de tribus del tronco tupí hace remontar la matriz mítica a dos o más milenios, cuando el tronco no presentaba las ramificaciones tribales que se dieron con el correr de los siglos.

Se puede aventurar la hipótesis de que la pervivencia del mito se debe a que sus principios metafísicos y la organización social, como un todo, han permanecido también idénticos, de modo que el dispositivo fundamental de construcción cultural y articulación sociológica se ha mantenido alejado de cualquier revolución epistemológica significativa (Gallois, 1988: 52). Los guaraníes siguen siendo guaraní como en los tiempos prehistóricos, y esto porque su «espacio social» se ha mantenido fiel a sí mismo.

Quienes han escuchado relatos míticos entre los guaraníes con-

cuerdan en que hay una gran similitud de temas y expresiones en las diferentes versiones no sólo dentro de una misma etnia, sino entre las diversas etnias, incluidos los pueblos del complejo tupí. Los mitos en tanto que contados —y no contados se pueden dar por muertos— forman parte del decir de los pueblos, están en el orden del discurso, como ya señaló Claude Lévi-Strauss (1968: 17). Por otra parte, y «si bien el discurso nunca se cierra, sus frases pueden proyectarse largamente en el tiempo y en el espacio» (Bartolomé, 1977: 14).

El discurso dice el futuro al rememorar cosas del pasado. La cultura es siempre de los orígenes, pero estos orígenes de futuro viven en cuanto son dichos y se quieren realizados. De ahí que el mito es siempre un acto de creación que cambia si es necesario en el presente en función del futuro deseado. No es, pues, de extrañar que el mito sea siempre tan actual y cambiante, tendiendo puentes entre la realidad vivida y la vida por venir. Por eso el mito no muere cuando la comunidad todavía piensa vivir. El mito no es un refugio en el pasado porque se le tiene miedo al futuro. Las variantes del mito son apasionantes porque son respuestas a preguntas bien hechas, perennes y siempre nuevas. Al principio era el mito, pero se vive corporalmente, esto es, se vive simplemente en el rito. Si un pueblo quiere recuperar sus creencias empieza por darles lenguaje corporal en el canto y en la danza.

3. *El mito del diluvio*

El tema de una primera y una segunda Tierra —que es esta en la que vivimos ahora— se expresa mediante el mito del diluvio. Es un mito sin duda precolonial, y llamó la atención de los primeros misioneros que tuvieron contacto con los guaraníes. Montoya (1639: 80), en su *Conquista espiritual*, da cuenta, maravillado, de este relato que él sin duda ha escuchado: «Tienen noticias por tradición del general diluvio que llaman Yporú». Nimuendajú nos da una versión bastante detallada, en la cual, no obstante, aparecen elementos, como la casa de tablas que flota sobre las aguas y el profundo pesimismo sobre el futuro de la Tierra, que parecen derivar de contactos coloniales. De hecho el contacto de los guaraníes con el cristianismo no es reciente. Así lo trae Nimuendajú:

> Ñandé Ru Vusú vino a la Tierra y habló a Guyraypoty: «Dancen, la Tierra va para mal». Bailaron tres años, cuando escucharon el trueno que anuncia el final. La Tierra iba cayéndose; desde el occidente venía desmo-

ronándose. Y Guyraypoty habló a sus hijos: «Vámonos. La voz de la Cosa Mala nos da escalofríos».

Y se fueron, se fueron al Este, a la orilla del mar.

Esperan durante algunos años. Primero hacen todavía chacra. Después, dejan de hacerla. Viven de la recolección de frutas silvestres. La Tierra se incendia.

Nimuendajú resumió adecuadamente los episodios sucesivos. Guyraypoty manda construir una casa de tablas a sus hijos y para ello pide sucesivamente ayuda a Juperú, pero éste ya está haciendo su canoa; a Suruvá, que quiere ver antes si el agua llega realmente, y al pato, que confía en sus alas. Todos se niegan. Después se convertirán en pájaros. Pero los hijos de Guyraypoty hicieron por fin la casa. Nuevamente bailaron. «No tengan miedo cuando el agua se desborde; para enfriar el soporte de la Tierra debe venir el agua. Tengan cuidado de no tener miedo». Al cabo de cuatro años llegó el diluvio universal; el agua del mar se levanta como una alta muralla y se desploma sobre la Sierra del Mar que está ardiendo, para refrescarla.

El agua cubrió la casa. Y la esposa de Guyraypoty le dice a su marido: «Sube a la casa».

Guyraypoty lloró y su mujer le dice: «Mira, no tengas miedo, padre mío, extiende bien tus brazos a los muchos pájaros. Si se posan sobre ti pájaros buenos, levántalos hacia lo alto».

Entonces hace sonar la tacuara de danza contra la columna de la casa. Y Guyraypoty cantó el canto ritual. La casa se movió, giró sobre sí misma, sale sobre el agua, y va subiendo, subiendo. Llegan a las puertas del Cielo, y el agua va llegando justo detrás de ellos.

Nimuendajú había captado que el tema de la destrucción del mundo por el incendio y el diluvio universales está constituido por una serie de creencias que no suelen contar como un mito específico, sino que se presentan en tradiciones fragmentarias.

El discurso profético no ha dejado de ser actual sobre todo en estos tiempos en los que las tierras indígenas están agostadas, han sufrido toda clase de agresiones y al fin han sido en gran parte usurpadas.

León Cadogan recoge de los profetas chamanes mbyá, en su propio lenguaje arrebatado, la creencia del diluvio:

El Señor Incestuoso ofendió a Nuestros Primeros Padres: se casó con su tía paterna.

Estaban por venir las aguas; el Señor Incestuoso oró, cantó, danzó; ya vinieron las aguas, sin que el Señor Incestuoso hubiera alcanzado la perfección.

Nadó el Señor Incestuoso, con la mujer nadó; en el agua danzaron, oraron y cantaron.

Se inspiraron en fervor religioso; al cabo de dos meses adquirieron fortaleza. Obtuvieron la perfección; crearon una palmera milagrosa con dos hojas; en sus ramas descansaron para luego dirigirse a su futura morada, para convertirse en inmortales.

El Señor Incestuoso, el Señor de la unión nefanda, él mismo creó su futura morada de tierra indestructible en el paraíso de los dioses menores.

Se convirtió el Señor Incestuoso en nuestro Padre Taparí; se convirtió en el verdadero Padre de los dioses menores.

4. *La Tierra sin mal*

La destrucción de la Tierra marca la distancia entre la Primera Tierra y la Segunda Tierra.

Los mbyá presentan la creación de la Nueva Tierra con el dramatismo propio de una arriesgada empresa de desenlace incierto. El diálogo se da entre el Dios Padre Verdadero con sus dos hijos: el Espíritu de Profecía y el Espíritu de Agricultura.

Ñamandú Ru Eté:

—Bien, irás, mi hijo, y a Karaí Ru Eté [dios del fuego y de las llamas, y profeta] dile si él está dispuesto a crear su futura pequeña morada terrenal.

Karaí Ru Eté (al mensajero):

—Yo de ninguna manera estoy dispuesto a crear algo predestinado para no perdurar. Yo descargaría mi cólera sobre la Tierra. Por consiguiente: él no tiene intención de crear una futura morada terrenal, dile.

Ñamandú Ru Eté:

—Bien, siendo así, ve ante Jakairá Ru Eté [dios de la primavera patrono de los chamanes], y dile si él está dispuesto a crear su futura morada terrenal.

Jakairá Ru Eté:

—Yo ya estoy dispuesto a crear mi futura morada terrenal. Mi Tierra contiene ya presagios de infortunios para nuestros hijos hasta la postrer generación; ello no obstante, esparciré sobre ella mi neblina vivificante; las llamas sagradas, la neblina he de esparcir sobre todos los seres verdaderos que circularán por los caminos de la imperfección. Yo crearé el tabaco y la pipa para que nuestros hijos puedan defenderse. Yo, la totalidad de los valles situados entre las selvas los iluminaré mansamente con mis relámpagos sin trueno.

Esta Segunda Tierra, de la que desconfía el dios del fuego y profeta, gracias al dios de la primavera y de la agricultura, podrá

enfrentar los infortunios gracias a la producción de recursos rituales con los que los hombres podrán defenderse y vivir en la palabra inspirada.

Si bien Nimuendajú hablaba del profundo pesimismo guaraní, la Segunda Tierra y la búsqueda de la Tierra sin mal anuncian una historia de continuada esperanza.

Fue Nimuendajú quien primero, a partir de algunas referencias escuchadas y de una breve pero muy intensa experiencia de migración en la que participó con los mbyá hasta llegar al borde del mar, propuso la siguiente hipótesis: «el móvil propulsor de las migraciones de los tupí-guaraní no fue su expansión guerrera, sino que el motivo ha sido otro, probablemente religioso; su habilidad guerrera apenas les dio posibilidad de realizar, hasta cierto punto, sus planes».

Con su monografía *Migrations historiques des Tupi-Guarani,* Alfred Métraux (1927) pudo confirmar, gracias a la documentación de los primeros y posteriores tiempos coloniales, que en efecto los movimientos de los guaraníes y tupí eran, básicamente, la búsqueda religiosa de una Tierra donde la economía de reciprocidad y el don, expresión del modo de ser prefecto y bueno, podían darse.

La Tierra sin mal (*yvy marane'ÿ*) ha recibido diversas interpretaciones, inducidas incluso por los nombres con que se la designa. Las de *yvy ju* —Tierra áurea y perfecta—; *yvy ju rupá* —lecho de la Tierra a la que llegan los humanos que no pasan por la muerte—; *yvy rovaké* o *yvy rovái* —la Tierra frente a nuestro rostro— suscitan la imagen de un paraíso. Pero tanto la palabra misma de Tierra como el conjunto de referencias que la suelen acompañar, no pueden hacer olvidar que se trata de una Tierra a la que se llega por desplazamiento hacia el Naciente o el Poniente, es decir, mediante una migración real. La búsqueda religiosa de la Tierra, simbolizada ritualmente mediante la danza, no excluye ni retrasa por mucho tiempo el desplazamiento físico, aunque no se puede tildar a los guaraníes de ser nómadas.

¿Qué es esa Tierra? ¿Cuál es el mal del cual se huye? Aquí se toca la problemática de las transformaciones mitológicas de los pueblos, los eventuales sincretismos y la recreación de nuevos mitemas.

En el *Tesoro de la lengua,* de Montoya (1639), la expresión *yvy marane'ÿ* significa simplemente «suelo intacto que no ha sido edificado», y *ka'á marane'ÿ,* «monte donde no se han sacado palos, ni se ha cultivado». Este aspecto ecológico le confiere a esa Tierra un sentido económico que no excluye, sin embargo, el ansia profética

de poder realizar en ella la fiesta en la que todos puedan participar. La búsqueda de la Tierra sin mal no es un fenómeno reciente, ni tampoco una respuesta a los grandes males del sistema colonial, todavía tan presentes, sino un camino hacia la perfección individual y comunitaria, que precisa recursos incluso materiales para mantener la libertad esencial. De ahí les viene a los guaraníes la persistencia en un modo de ser que desafía a las estructuras que les rodean, la economía de mercado, la propiedad privada y una salvación meramente individual en el más allá.

Los guaraníes están en contacto con el mundo colonial desde hace siglos. Sin embargo, las diversas etnias guaraníes presentan grados muy diferentes de exposición a otros sistemas de vida y de asimilación de otras cosmovisiones. Los mbyá, por ejemplo, sólo fueron «redescubiertos» en la segunda mitad del siglo XX. Los pãi, por su parte, mantienen rituales y expresiones propias de su sistema religioso hasta la actualidad. De todos modos, no puede negarse que hay influencias que han afectado profundamente a la estructura social, económica y religiosa de los guaraníes, sobre todo las derivadas de los cambios bruscos e irreversibles en su medio ambiente. A muchos no les queda hoy lugar para ser lo que son. Sus territorios tradicionales están simplemente deforestados y devastados.

III. ESPÍRITUS PROTECTORES Y DUEÑOS DE LA NATURALEZA

Los nombres de entes divinos y sus características presentan una gran heterogeneidad que se debe en parte a la diversa información que de ellos han tenido los antropólogos, así como a diferencias en la cosmogonía de esas subculturas. Tal vez la más relevante y llamativa es la que se manifiesta entre los chiriguano o guaraní occidentales, separados desde hace siglos de los guaraníes orientales.

El Cosmos guaraní no insiste demasiado en un Cielo y una Tierra, según el eje vertical de un abajo y de un arriba. El Cosmos guaraní se presenta más bien como una plataforma circular, cuyas referencias principales son los puntos cardinales Este y Oeste. Los dioses se sitúan en función de esos puntos cardinales, en ellos se revelan preferentemente y desde ellos actúan. No es raro que el indígena que nos explica esta cosmogonía diseñe sobre la arena del patio donde estamos la distribución de esos seres divinos alrededor de círculos que representan Tierra, mar y Cielo en el mismo plano de la horizontalidad.

El Sol y la Luna no son las únicas referencias; otros fenómenos meteorológicos como truenos, relámpagos, lluvia, viento, tienen su origen en algún lugar de ese espacio. El trueno, personificado generalmente por Tupã, procede del occidente (Nimuendajú, [1914] 1987: 55), y va hacia el oriente, manifestado en el fulgor del relámpago. Lo curioso es que este dios, hecho por Nuestro Padre Grande y que está al servicio de Nuestra Madre, se constituyó en el Dios cristiano, supremo y absoluto, desde los primeros misioneros del Brasil.

Se puede ver, por ejemplo, la representación que una familia kaiowá concreta, los toriba, se hace de su teocosmología, que no es la misma y única para todos los indígenas de grupo, pero tampoco rara ni ajena a la mayoría de ellos. En ella hay una síntesis de la percepción espacial y temporal de este pueblo:

> El mundo es una plataforma circular: los humanos viven en el centro de la plataforma terrestre; las deidades en los bordes. El área intermedia es reservada a las «almas» que no entraron en el paraíso y a los líderes religiosos que en sus «viajes rituales» conectan el mundo de los humanos con el de las deidades (Chamorro, 2004: 131-32).

La Cruz de la Buena Palabra, resplandeciente de Sol, es el punto de convergencia de las manifestaciones divinas, que las ordena y les da sentido (Chamorro, 2004: 132).

Pero junto con esa concepción que podríamos llamar horizontal del Cosmos, según la cual los «cielos» estarían más allá de los bordes de la plataforma terrestre, coexiste una concepción de planos superpuestos, como si los Cosmos formaran diferentes pisos, o cielos, que la danza ritual hace atravesar. Ésta es la concepción cosmológica implícita en el «Canto ritual de Nuestro Abuelo Grande Primigenio», que bajo la forma de un himno relata la creación de la Tierra, la revelación de los dioses que tomarán cuenta de la Tierra, y de los hombres, «hijos de su palabra». Éstos se adornan ritualmente y se aproximan, mediante el mismo canto y danza, a las puertas de los paraísos, las abren, las trasponen y entran en las moradas que no son sino el lugar donde se celebra la verdadera liturgia, como la celebrara ya el mismo Abuelo Grande Primigenio:

> Ya se ha traspasado la puerta del Paraíso,
> ya se ha traspasado la puerta brillante del Paraíso,
> ya se ha traspasado la puerta llameante del Paraíso,
> ya se ha traspasado la puerta tronante del Paraíso.

> [...]
> En su futura morada estaba pensando Nuestro Gran Abuelo,
> Nuestro Gran Abuelo estaba iluminando, con tenue luz eterna, su futura morada.
> Estaba ya iluminando plenamente su futura morada.
> Estaba buscando con la vista un pequeño asiento adornado en que sentarse
> Estaba buscando un pequeño asiento brillante en que sentarse, llameante, tronante.
> Para sentarse él simultáneamente con su propio ser,
> para sentarse con su propia luz,
> para sentarse con sus propias llamas,
> para sentarse con su propia palabra,
> su propia palabra llameante,
> su propia palabra tronante
> (Cadogan, 1968: 446, 449).

La religión guaraní presenta también ciertos caracteres animistas. Están los «dueños» de los montes, de los cerros y peñascos, de los animales —especialmente de los animales de caza—, de los campos de cultivo y de los caminos. Son estos «dueños» de la naturaleza los que suelen ser invocados con frecuencia, aunque más de forma individual y menos en las grandes celebraciones comunitarias. Tal vez estos «dueños» de la naturaleza representan las creencias religiosas más arcaicas, relacionadas con una forma de vida y una economía de recolectores y cazadores.

En el ámbito tupí-guaraní tuvo siempre bastante importancia una casta de seres sobrenaturales denominados Kurupí o Korupira. Son como genios de la selva:

> El Kurupí protege a los animales y castiga al cazador que, asegurada ya su subsistencia, todavía mata por simple maldad; protege igualmente a los árboles, no permitiendo que se los corte sin necesidad [...]. Es un espíritu lleno de misterio, a veces tiránico y brutal, a veces humilde, dulce, servicial y hasta ingenuo, que se deja engañar fácilmente; por lo demás, se vuelve propicio al cazador que le hace ofrendas (Schaden, 1976: 858-89).

Cadogan (1992: 173-75) alude a algunas de esas figuras de la mitología más populares. Ahí están los «Dueños de los barreros», adonde acuden los animales en busca de la sal que aflora a la superficie; el «Dueño verdadero de los venados», que también es el que silba; el «Dueño de los barrancos» escarpados de los ríos; los «Dueños de las rocas y de las piedras»; los «fantasmas» de origen humano, de los que se tiene miedo; Piragui, un anfibio, especie de

sirena; Mbaí, duendecillo malévolo; Aoaó, monstruo lanudo, ya citado por Montoya (1639: 43v). Hay otras figuras en las cuales se combina monstruosamente el tigre con otro animal. Algunas de estas figuras pasaron fácilmente al folklore criollo y mestizo. Todavía hay que citar al Tupichua, «espíritu familiar», una especie de segundo ego que auxilia sobre todo a los «hechiceros».

Entre los guaraní-isoseño del Chaco boliviano los *kaa ija* («los dueños del monte») son creencia fundamental y objeto de invocaciones rituales muy actuales, incluso entre indígenas cristianos. No se entra en la selva sin pedir permiso a esos dueños de los animales y de las plantas; a los buenos y a los peligrosos. Las prácticas rituales de estos cazadores expresan muy directamente la intención de hacerse propicios a esos espíritus tutelares de los animales, así como aplacarlos por el mal «necesario» —la propia subsistencia— que representa la muerte del animal cazado.

El reino vegetal es objeto de la misma devoción; la vegetación es la piel y el pelo del cuerpo de la Tierra. El guaraní tiene de la Tierra una percepción visual estética, en la que se combinan colores y sonidos, armonía y resplandor en sintonía y sinfonía.

Algunos de estos que podrían parecer «dioses menores» de los guaraníes, como el Kurupí y diversos tipos de Pora, fantasmas de lugares peligrosos, quedaron fuertemente arraigados en el sentir del pueblo paraguayo actual. Con la naturaleza no se juega.

Figuran también en las creencias de los guaraníes los «demonios», cuya realidad verificó ya Nimuendajú: son los Murciélagos primitivos, que identificados con las tinieblas parecen incluso anteriores al propio Nuestro Padre Grande, enemigos y devoradores de toda luz de astros, Sol y Luna, causantes también de los temibles eclipses; son los Tigres (Jaguá) Originarios, antepasados de los tigres actuales, entre los que descuella el Tigre Azul, pronto para devorar a toda la humanidad cuando Nuestro Padre se lo permita —un demonio, por lo demás, con ciertas características chamánicas y capaz de cantos rituales.

Si la enumeración de tantos «dioses», espíritus y figuras sobrenaturales puede dar la impresión de un mundo religioso confuso y desordenado, la observación de la práctica religiosa guaraní muestra lo contrario: la proliferación de denominaciones y de contenidos míticos se reduce fácilmente a formas de experiencia religiosa en la que la oración —como acto de «decirse» con palabras inspiradas— es una realidad fundamental. La experiencia religiosa guaraní está constituida por las formas de la relación con lo divino, por las formas del canto y de la danza, por las formas de

la palabra profética, más que por el contenido de sus creencias. La profusión de representaciones de dioses y espíritus no sería sino un recurso de la cosmogonía metafórica que ordena simbólicamente las formas del decir. El acto de creer es ante todo el acto de decir, que en el guaraní es el «decirse» en el canto y la danza, sobre todo en una fiesta que por su parte dice la reciprocidad y el amor mutuo: *jopói* y *joayhu*.

IV. HÉROES DIVINIZADOS

En la memoria de los guaraníes, y de modo especial entre los mbyá, ha persistido el recuerdo de personas privilegiadas que alcanzaron la perfección mediante largos y sostenidos ejercicios espirituales, comida leve y poca, dedicación a su misión de médicos y profetas en favor de su comunidad. La práctica frecuente de cantar y danzar libra el cuerpo del peso de las imperfecciones, lo lleva al borde del mar. Después de larga peregrinación, ese cuerpo, en sutil levedad y sin sufrir la prueba de la muerte, atraviesa el mar en la maroma del Loro del Discreto Hablar y entra en la Tierra sin mal, alcanzando así el Kandiré, o Inmortalidad.

El destino deseado de todos los chamanes —cada guaraní es un chamán en potencia— es alcanzar la perfección y la inmortalidad. De algunos, ahora tenidos como héroes divinizados —Tupã Mirï—, se recuerda el nombre: Juarachy Ju, Karachy Eté, Takuá Verá Chy Ete, Karaí Chapá, Karaí Ru Eté Mirï. Cadogan notaba que se les venera como a los santos del calendario católico (Cadogan, 1992: 229).

Takuá Verá Chy Eté es la verdadera madre del Bambú Iluminado. Alcanzó la perfección mediante los himnos cantados a su hijo muerto:

> Depositó Takuá Verá Chy Eté los huesos del que portara la vara en un recipiente de cañas trenzadas. Cantó, oró, danzó en honor de ellos. Obtuvo con ellos la perfección; con ellos se hizo acreedora de la inmortalidad; hizo que circulara por los huesos el decir. Los Seres Buenos iluminaron el cadáver; llamaron [a la vida] a Takuá Verá —Bambú Iluminado.

Esos héroes divinizados que han sido muy numerosos en la historia guaraní son modelos de peregrinación al mismo tiempo que taumaturgos de plantas medicinales y bienes culturales. Es la participación en la palabra inspirada, incansablemente buscada y desea-

da, la que los diviniza e inmortaliza. Son mitos en cuanto realizan en la historia los orígenes del conocimiento y del saber. Son mitos actuales ante cuya presencia hemos sentido el aura de serena y honda sabiduría que la letra escrita de los papeles difícilmente concede.

1. *Kapitä Chickú*

La vida del Kapitä Chickú, figura en la cual se dan cita típicos rasgos de contacto con el mundo no indígena, es sobre todo admirable por el relato que transcribe Cadogan (1992: 232-237):

> Kuarachy Eté —el Verdadero Sol— dio asiento a Chikú en la casa de las plegarias.
>
> Chikú se dedicó a la obtención de la gracia. Cantó, danzó, oró, pidió inmortalidad.
>
> Se alimentó de harina de maíz. Al cabo de tres meses dijo Kuarachy Eté: «Saca, Chikú, tu mano, para que yo la vea».
>
> Sacó Chikú su mano y he aquí que se hallaba cubierta de rocío.
>
> Por consiguiente, dijo Kuarachy Eté: «Estás por adquirir fortaleza; conocerás la fortaleza si es que no te desvías».
>
> Volvió a sentarse Chikú en la casa de las oraciones, juntamente con su esposa, la hija de Kuarachy Eté. [...] Luego Kuarachy Eté tentó a Chikú, arrojándolo a la cima de un lapacho, entre cuyas ramas hizo que quedara prendido de la cabeza.
>
> «Luminoso mi pecho de sabiduría, me ha arrojado Kuarachy Eté a la cima del lapacho, ¡ay de mí!».
>
> Entonó esta plegaria, y Kuarachy hizo que nuevamente pisase Chikú la Tierra.
>
> Se fueron juntos de aquel lugar; construyeron una vivienda; volvieron a dedicarse a la obtención del fervor.
>
> [Diversas pruebas surgen a lo largo del camino.]
>
> Después de haber nacido el hijo de Chikú y haber adquirido entendimiento, Kuarachy Eté hizo que se encarnase en el cuerpo de su nieto el alma de un jaguar.
>
> Debido a esto el hijo de Chikú se fugó a la selva. [...]
>
> Pasó Chikú por Asunción, mezclándose con los que no son nuestros paisanos. Aunque anduvo entre ellos, él seguía cantando entre los extranjeros.
>
> Viéndole, así hablaron los extranjeros: «¿Por qué será que se comporta así? Matémosle a éste».
>
> Lo prendieron, con intención de matarlo; engrillado anduvo en una casa de altos.
>
> Sólo después de estas cosas lo llevaron los tupã a la selva en la que lo introdujeron nuevamente; solamente después de lo acontecido, obtuvo *aguyje* [la perfección], Capitán Chikú.

Obtuvo Chikú la perfección; de las palmas de sus manos y las plantas de sus pies brotaron llamas; su corazón se iluminó con el reflejo de la sabiduría; su cuerpo divino se convirtió en rocío incorruptible, su adorno de plumas se cubrió de rocío; las flores de su coronilla eran llamas y rocío.

Rocío y fulgor continúan siendo, en paradójica unión de contrarios, una característica del chamanismo guaraní, sobre todo entre los mbyá.

2. *El Ketchuita*

La creatividad mitológica está viva y se viene constatando, por ejemplo, a través del mito del Ketchuita. Cadogan lo registra de una forma muy informal y directa, tal como se lo cuentan los mbyá, en *Ywyra Ñe'ery*: *fluye del árbol la palabra*.

Como el Ketchuita concibió su futura morada terrenal, eso lo contaron [mi padre, mi madre, mis abuelas, mis abuelos]. Después de haber conocido primeramente las palabras acerca de su futura morada terrenal, las palabras acerca de su divinidad... Habiendo conocido estas cosas, él se fue.

—Bien, esforzaos en busca de mis huellas, yo ya me voy, sentado en el *apyka,* en el banquito me voy. [...] Si en mi ausencia os esforzáis en seguir mis huellas, las conoceréis [...]

Nos malquistamos, sin embargo, con él, no conocimos en efecto sus huellas: a pesar de haber buscado fervor, quedamos abandonados, nuestros padres quedaron abandonados.

El Ketchuita en su morada se encuentra (Cadogan, 1971: 90-91).

La referencia a los jesuitas de las misiones coloniales, en las cuales se levantaron soberbias construcciones de piedra ahora en ruinas y declaradas Patrimonio Histórico de la Humanidad por la UNESCO, parecen una referencia ineludible. Sin embargo, el mito del Ketchuita —así pronunciado según la fonética mbyá— es típicamente guaraní y se inscribe plenamente en el ciclo de los héroes divinizados por su lenguaje y su desarrollo. No es una metáfora o una mera traducción que el mbyá hace de una figura del mundo colonial.

El Ketchuita, conforme a la noticia dada a conocer por Cadogan y otros relatos más actuales (Litaiff, 2004: 19; Basini, 2004: 35-39), es un dios guaraní, es Sol pequeño, es ejemplar de chamán y es creador y suministrador de bienes, como los jabalíes que encontramos en la selva; lleva a los guaraníes al origen de su cultura.

Los ketchuitas son Ñandé Ru Mirim [Nuestros Pequeños Queridos Padres], son verdaderos guaraníes. Son seres humanos divinizados, necesariamente guaraní, que a través de sus cualidades, su dedicación a los ejercicios espirituales y su poder personal, alcanzaron el estado de perfección y consiguientemente tuvieron su esqueleto preservado (*kandiré*) y alcanzaron la inmortalidad.

La llegada del Ketchuita «es una recapitulación de su historia antigua dirigida hacia significaciones más recientes en la coyuntura interétnica del 'ingreso del hombre blanco'. Los mbyá son hijos de los ketchuitas, son ellos mismos ketchuitas, «aspiran a ser dioses como los ketchuitas y no sólo a volverse sus imitadores» (Basini, 2004: 39). La importancia de este relato está en que no es una metáfora híbrida, mito-histórica, sino «la exposición del pensamiento mbyá» (*ibid.*: 45). El pensamiento guaraní no ha muerto; la creación y la recreación de la mitología sustentan la práctica y la acción.

Los que aspiran a la «buena ciencia», a ella se aplican con fervor y hacen plegarias con el objeto de obtener la grandeza de corazón.

> Yo recorro los alrededores de las casas de quienes pronuncian buenas plegarias esparciendo la neblina [humo del tabaco ritual].
> Perseverando así, aprenderé numerosas palabras para fortalecer mi espíritu.
> Por esto es que concurro a tales lugares, para que lo vean los verdaderos padres de mi alma;
> y para que en un futuro no lejano me hagan decir muchas palabras [...].
> Aunque nos amemos sinceramente,
> si permitimos que nuestro amor se bifurque,
> no hemos de alcanzar valor, fortaleza (Cadogan, 1992: 149-151).

V. LA PALABRA FUNDAMENTAL Y LAS PALABRAS-ALMA

Junto con su narrativa mítica los guaraníes nos hacen escuchar otras muchas palabras reveladoras de su pensamiento místico y sus relaciónes con Los de Arriba. Son palabras inspiradas, de notable calidad poética, filosófica y mística. La obra de León Cadogan (1959; 1992), ya citada, es un registro auténtico en la propia lengua mbyá, de palabras tan reveladoras y decisivas.

Un mbyá, en el maravilloso canto *Ayvú Rapytá* —la palabra fundamental—, presenta a Nuestro Padre Ñamandú, que crea como

flor que se abre la palabra, que se desdobla en conocimiento y creación del amor y, después, en la serie de palabras del himno.

Para que se entienda mejor y más concretamente lo que queremos decir, tenemos que copiar aquí un largo texto de los mbyá —especialmente expresivo, pero no único— sobre el fundamento de la palabra:

> El verdadero padre Ñamandú, el primero,
> de una parte de su propio ser de Cielo,
> de la sabiduría contenida en su ser de Cielo
> con su saber que se va abriendo como flor,
> hizo que se engendrasen llamas y tenue neblina.
> Habiéndose incorporado y erguido como hombre,
> de la sabiduría contenida en su ser de Cielo,
> con su saber que se abre cual flor,
> conoció para sí mismo la fundamental palabra futura.
> De la sabiduría contenida en su ser de Cielo,
> en virtud de su saber que se abre en flor,
> Nuestro Padre hizo que se abriese la palabra fundamental
> y que se hiciese como él, divinamente cosa de Cielo.
> Cuando no existía la Tierra,
> en medio de la oscuridad antigua,
> cuando nada se conocía,
> hizo que se abriera como flor la palabra fundamental,
> que con Él se tornará divinamente Cielo;
> esto hizo Ñamandú, el padre verdadero, el primero.
> (Cadogan, 1992: 33)

Palabra, amor e himno serán el don del Padre a sus hijos, tres categorías de personas divinas con atributos propios: Tupã, Karai y Jakairá.

Después el Padre crea todavía «a la que estará enfrente de su propio corazón», a la futura madre de los ñamandú y de todas las otras personas.

Estos cantos de inspiración chamánica suscitan ciertamente resonancias platónicas, que se estaría tentado de atribuir a influencias directas a través de la misión cristiana colonial. Ahora bien, el conjunto de la mitología y de sus concepciones sobre la Primera Tierra, la concepción del ser humano, la paternidad y la muerte, el diluvio y la Tierra Nueva, los preceptos que dejaron Nuestros Buenos Padres, las normas para la agricultura y hasta los cuentos y cantos infantiles están transidos por esa filosofía de palabras primeras y ejemplares, ideas, podríamos decir, que después se transponen

imperfectas a nuestro mundo. En la Primera Tierra estuvieron los seres originarios, cuyas solas imágenes están entre nosotros:

> El primer ser que ensució la morada terrenal
> fue la víbora originaria;
> no es más que su imagen la que existe ahora en nuestra Tierra:
> la serpiente originaria genuina
> está en las afueras del paraíso de Nuestro Padre.

Y lo mismo la cigarra colorada, el dueño de las aguas, la perdiz, el armadillo, imágenes de las auténticas y reales ideas originarias.

VI. LA PALABRA INSPIRADA

Para los guaraníes la palabra lo es todo y todo es palabra. Dios es dios en cuanto se abre a sí mismo como palabra, en cuanto florece como palabra. Él se conoce a sí mismo como palabra; y de ahí, de palabra a palabra, nace el amor, y el himno como «teoría» de palabras juntadas por el amor.

Hay que escuchar algunos de esos cantos para dejarse impregnar de su autenticidad.

Como los grandes místicos, los chamanes guaraníes están poseídos por la palabra inspirada que se hace cuerpo en el canto y la danza. La palabra se hace escuchar en la plegaria doméstica, lo mismo que en los pequeños y grandes rezos ceremoniales. Son varios los escenarios y las ocasiones, desde la iniciación de los muchachos o las fiestas anuales del maíz.

Cada uno de los pueblos guaraníes: avá, pãi y mbyá, tiene expresiones rituales y carismáticas diferentes. En realidad sólo conocemos pequeñas y cortas muestras de una larga y extensa actividad, reacia a manifestarse y producirse delante de observadores de fuera.

Entre los pãi todavía se escucha el gran canto ritual de Nuestro Grande Abuelo, el Absoluto —*Ñane Ramói Jusu Papá ñengareté*—. La versión transcrita ya antes de 1944 por Samaniego, y después mejor traducido y comentado por Cadogan (1968), se desarrolla en 58 estancias que son como otros tantos niveles de una marcha ascendente; de hecho, los cantores caminan, avanzan, entran y toman lugar en las nuevas tierras y en los nuevos cielos designados por el canto, porque el mismo canto realiza el acceso místico a la realidad significada. Cantando y danzando, los pãi entran en una nueva realidad.

Himnos y plegarias son casi tantas cuantos son los mbyá, a quienes el canto recibido constituye en personas auténticas, en verdaderos guaraníes, profetas y poetas de la selva, como ya dijera Cadogan.

La palabra poética del guaraní es forma de oración: *ñembo'e*. Es un decirse en virtud de una palabra recibida. Se pueden distinguir las plegarias, las invocaciones, los himnos, los cantos festivos de tipo *kotyú,* los cantos ceremoniales de tipo *guahú,* los cantos rituales de tipo *ñengareté* —palabras verdaderas.

Las plegarias de invocación de los pãi-tavyterã se caracterizan por acompañar de cerca la ecología y la economía indígena; hay invocaciones para cuando se prende fuego al rozado, para cuando se hallan rastros de osos hormigueros, para cuando se han de bendecir los frutos y la miel, para cuando se preparan las trampas, o para cuando se quiere que huyan, «vergonzosamente», las víboras, el jaguar o un mal espíritu (Cadogan, 1962: 57-62).

Ésta es la invocación que se dirige a la Abuela de las Víboras al emprender una excursión por la selva:

> Bueno será que Kuñambía se aparte diligentemente con sus colmillos de los caminos que he de seguir.
> Que se mantenga escondida, juntamente con sus colmillos, de los lugares por donde he de transitar.
> Que constantemente mantenga amortiguados su colmillos, lejos de los lugares por donde he de transitar.
> Guarda eficazmente a tus numerosos nietos, Yarará Grande, apartados de los lugares por los que deberemos transitar.
> (Cadogan, 1962: 60)

Singularmente delicados y graciosos son los *kotyú* de los avá guaraní:

> Lloráis por las afueras de la Casa Grande,
> lloráis por las flores del *Urukú* [bija] Eterno,
> lloráis por la Palmera Eterna,
> lloráis por las flores del Algodonero Eterno.
>
> De tardecita-cita cantan los pájaros:
> —Vámonos, pues, sin rumbo —dice el pájaro;
> mientras va atardeciendo, pues —dice el pájaro;
> de tardecita-cita, dice el pájaro;
> —vámonos, pues, sin rumbo —dice el pájaro.
> (Cadogan, 1959b: 86-87)

«¿Por qué me voy a casar —dices—
después que has escondido tu flor áurea imperecible?»

Los pãi, como los avá katú, cultivan con un no menor arte los cantos de tipo *kotyú* y los de tipo *guahú,* en sus dos variedades de *guahuaí*, el simple y propio del día, y el *guahueté,* el solemne y propio de la noche. Son composiciones que tienen «dueño», pero que son puestas a disposición de la comunidad, de preferencia en las fiestas en que los convidados se juntan para beber chicha de maíz.

El profesor E. Schaden recogía en 1950 una serie de *guahuaí* muy inspirados, cuya traducción y sentido pudo registrar gracias a la colaboración del *guahú jára,* el dueño de esos cantos:

Tráeme, pues, mis flechas,
para tirarle al pajarito
que sobre la cima del *karanda'i hü* [palmerita negra]
posado está.

(Quiere impresionar a las mujeres como flechador. El buen cazador forma parte del ideal de persona de los hombres.)

Llama, llama a tu cuñado, Pájaro.
El ocaso del sol le vuelve triste, Pájaro.
Yo no he matado a mi cuñado;
sin querer lo he matado.

(Estos versos tratan del *Ynambú*, especie de perdiz. Esas perdices «hablan entre sí» con sus gritos singulares, sobre todo por la tarde. En la última frase se disculpa el cazador por haber disparado contra el «cuñado») (Schaden, 1964: 288-289).

Están además las invocaciones a los seres protectores y las imprecaciones a los malignos que los guaraníes pueden encontrar al emprender sus tareas o iniciar un nuevo ciclo de vida. Para las fiestas, pero también para los diversos momentos y actividades diarias, hay cantos de diverso tipo y estructura literaria.

Aun en cuentos, leyendas, cantos infantiles y saludos, tal como los consignó por escrito León Cadogan, la palabra guaraní ha asimilado de modo coherente ciertas influencias temáticas del mundo folklórico colonial en la estructura de su pensamiento mítico:

Cantos con que los niños acompañan sus juegos

Dicen que el loro ha muerto.
¿Por qué será que murió?
Estalló en llamas y murió.

¿El sapo me ha...?

Pequeño *sayjoyvy* (ave),
después de andarte buscando
y errándote repetidas veces,
el pájaro tucán amarillo,
se lamenta por ello.

La torcaza ¡pobrecita!
muerta su compañera,
a lo largo de los caminos
¡U! ¡U! ¡U! ¡U! dice.

Y el siguiente canto, cosa de niños para el chamán alrededor de cuya casa lo cantan, tiene todas las características de un canto mítico:

Chapïre [especie de buitre negro], ven, pues,
frente al carandaí de hojas relucientes.
Cuando se arrodilla, se arrodilla
la verdadera madre de los Tupã,
le resplandece el cuerpo, le resplandece el cuerpo.
Y cuando le resplandece el cuerpo
los hijos de Tupã se balancean acompasadamente,
se balancean acompasadamente.
Y cuando se balancean acompasadamente,
la ave *suruku'a* eterna canta tristemente,
canta tristemente.
Y cuando canta tristemente,
por los caminos, los caminos vamos caminando,
entonces «me duele la cabeza», decimos,
el alma del árbol nos hiere,
nos hiere.

Canciones de cuna

Escucha el ladrar de los perros, mi hijo;
duerme, pues, ven.

Duerme, pues, niño, que tu padre
va a traer un venado moteado, tu mascotita;
y una oreja de liebre para tu collar;
y del árbol espinoso frutas de varios colores, tus juguetes.
(Cadogan, 1992: 287-291)

VII. TODO ES PALABRA

La narrativa mitológica guaraní se entronca con los grandes temas de la mitología de los pueblos tupís, tan extendidos por toda el área amazónica y hasta hoy muy numerosos. Este aire de familia, tan notable en sus lenguas, se encuentra presente también en sus relatos míticos. Los mitos dicen el peculiar modo de ser de esos pueblos agricultores de floresta tropical, que han sabido entender, explicar y nombrar su ecología, que han retenido en la memoria original los cataclismos producidos por la destrucción de la Tierra, pero que también han buscado esperanzados, en incansables movimientos de migración, su tierra sin mal, su segunda tierra. Su historicidad, incluso colonial, no se entiende sin su tiempo mítico.

La narrativa mitológica —las clásicas creencias— no es ajena a su ritualización, en la cual el lenguaje poético de la danza y el canto representa con sublimado y denso simbolismo lo que ha de ser la vida perfecta. Es por ello por lo que ninguna mitología guaraní es sólo relato de palabras y para su percepción es necesaria la participación en ritos y actuaciones chamánicas, en las cuales la palabra es creación inspirada, no sólo cuento contado, sino verdad que hace la realidad con un idealismo que todavía hasta hoy es la marca de identidad de los pueblos guaraníes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fuentes

Bareiro Saguier, R. (ed.) (1980), *La literatura guaraní del Paraguay*, Caracas: Biblioteca Ayacucho.

Bartolomé, M. A. (1977), *Orekuera royhendu (lo que escuchamos en sueños). Shamanismo y religión entre los Ava-katu-eté del Paraguay,* México: Instituto Indigenista Interamericano.

Cadogan, L. (1959-1992), *Ayvu rapyta. Textos míticos de los mbyá-guaraní del Guairá,* Asunción: Fundación «León Cadogan»/CEADUC/CEPAG.

Cadogan, L. (1959b), «Cómo interpretan los Chiripá (Avá Guaraní) la danza ritual»: *Revista de Antropologia* (São Paulo) VII/1-2, pp. 65-99.

Cadogan, L. (1962), «Aporte a la etnografía de los guaraní del Amambái, Alto Ypané»: *Revista de Antropologia* (São Paulo) X/1-2, pp. 65-91.

Cadogan, L. (1968), «Ñane Ramói Jusú Papá Ñengareté. Canto ritual de Nuestro Abuelo Grande (el Creador)»: *Suplemento Antropológico de la Revista del Ateneo Paraguayo* (Asunción) III/1-2, pp. 425-450.

Cadogan, L. (1971), *Ywyra ñe'ery; fluye del árbol la palabra*, Asunción: Centro de Estudios Antropológicos.
Cadogan, L. (1992), *Diccionario mbyá-guaraní castellano*, Asunción: Fundación «León Cadogan»/CEADUC/CEPAG.
García, W. G. (2001), *Nhande rembypy; Nossas origens*, Araraquara: UNESP/Centro de Estudos Indígenas «Miguel A. Menéndez».
Martínez, A. *et al*. (1991), *El canto resplandeciente (Ayvu rendy vera); plegarias de los mbyá-guaraní de Misiones,* compilación y notas de C. Martínez Gamba, Buenos Aires: Ediciones del Sol.
Melià, B. (1972), «Aportes para una recopilación de textos de los Chiripá»: *Suplemento Antropológico* (Asunción) VII/1-2, pp. 75-84.
Melià, B. y Grünberg, G. y F. (1976), «Los Pãi Tavyterã; etnografía guaraní del Paraguay contemporáneo»: *Suplemento Antropológico* XI/1-2, pp. 151-295.
Montoya, A. Ruiz de (1876 [1639b]), *Tesoro de la lengua guaraní*, Madrid, ed. facsímil de J. Platzmann, Leipzig.
Nimuendaju, C. (Unkel) (1914), «Die Sagen von der Erschaffung und Vernichtung der Welt als Grundlagen der Religion der Apapokúva-Guaraní»: *Zeitschrift für Ethnologie* (Berlin) XLVI, pp. 284-403.
Nimuendaju, C. (Unkel) (1987 [1914]), *As lendas da criação e destruição do mundo como fundamentos da religião dos Apapocúva-Guarani*, São Paulo: HUCITEC/Universidade de São Paulo.
Programa Kuatiañe'ë (2000-2004), *Ava Guarani Ayvu*, 15 vols., Asunción.
Ramos, L. *et al*. (2003), *Tatachina Tataendy; la neblina el fulgor. Nuevos textos míticos de los mbyá*, compilación de C. Martínez Gamba, Asunción: CEPAG.
Riester, J. (1984), *Textos sagrados de los guaraníes en Bolivia. Una cacería en el Izozog*, La Paz/Cochabamba: Los Amigos del Libro.
Samaniego, M. (1968), «Textos míticos guaraníes»: *Suplemento Antropológico de la Revista del Ateneo Paraguayo* (Asunción) III/1-2, pp. 373-405.
Schaden, E. (1964), «Ethnographische Notizen zu einem Chicha-Tanzlied der Kayová», en *Völkerkundliche Abhandlungen* I. *Beiträge zur Völkerkunde Südamerikas*, Hannover, pp. 283-291.

Referencias bibliográficas

Albó, X. (1995), *Bolivia plurilingüe. Guía para educadores y planificadores*, La Paz: CIPCA/UNICEF, 2 vols.
Assis, V. de y Garlet, I. J. (2004), «Análise sobre as populações guarani contemporâneas: demografia, espacialidade e questões fundiárias»: *Revista de Indias* (Madrid) LXIV/230, pp. 35-54.
Basini Rodríguez, J. E. (2004), «Práxis-mito e o projeto civilizatório na narrativa dos mbya-guarani»: *Revista Tellus* IV/6, pp. 31-50.

CA: Cartas anuas (1927-1929), *Cartas anuas de la Provincia del Paraguay, Chile y Tucumán, de la Compañía de Jesús*, 2 vols., Buenos Aires.
Cadogan, L. (1963-1964), «Les indiens Guayakí de l'Yñarõ (Paraguay)»: *Travaux de l'Institut d'Etudes Latino-américanes de l'Université de Strasbourg* III, pp. 41-83; IV, pp. 21-54.
Cardozo, E. (1959b), *Historiografía paraguaya. I. Paraguay indígena, español y jesuita,* México: Instituto Panamericano de Geografía e Historia.
Casaldáliga, P., Tierra, P. y Coplas, M. (1980), *Missa da terra sem males,* fotos de Claudia Andujar. Rio de Janeiro: Tempo e Presença.
Chamorro, G. (2004), «La buena palabra, experiencias y reflexiones religiosas de los grupos guaraníes»: *Revista de Indias* (Madrid) LXIV/230.
Charlevoix, P. F.-X. (1910-1916), *Historia del Paraguay*... con las anotaciones y correcciones latinas del P. Muriel, traducida al castellano por el P. Pablo Hernández, 6 vols., Madrid.
Clastres, H. (1975), *La terre sans mal; le prophétisme tupi-guarani*, Paris: Seuil. Traducción castellana: *La Tierra sin mal. El profetismo tupí-guaraní*, Buenos Aires, 1989.
Clastres, P. (1974), *Le grand parler. Mythes et chants sacrés des Indiens Guarani*, Paris: Seuil.
DHG (1941), *Documentos históricos y geográficos relativos a la conquista y colonización rioplatense*, 5 vols., Buenos Aires: Talleres Casa Jacobo Peuser.
Furlong, G. (1968), *Alonso Barzana, S.J. y su carta a Juan Sebastián (1594)*, Buenos Aires: Theoria.
Gallois, D. T. (1988), *O movimento na cosmologia Waiãpi: criação, expansão e transformação do universo*, São Paulo: Universidade de São Paulo.
Litaiff, A. (2004), «Os filhos dos Sol: mitos e práticas dos índios mbya-guarani do litoral brasileiro»: *Revista Tellus* IV/6, pp. 15-30.
MCA, Manuscritos da Colecão de Angelis (1951), *Jesuítas e bandeirantes no Guairá (1549-1640)*, Rio de Janeiro: Biblioteca Nacional.
Melià, B. (1973), «El pensamiento guaraní de León Cadogan»: *Suplemento Antropológico* (Asunción) VII/1-2, pp. 7-14.
Melià, B. (1988), *Los Guaraní-Chiriguano* I. *Ñandé reko; nuestro modo de ser*, La Paz: CIPCA.
Melià, B. (1991), *El guaraní; experiencia religiosa*, Asunción: CEADUC/CEPAG.
Melià, B. (1992), *La lengua guaraní del Paraguay; historia, sociedad y literatura*, Madrid: Mapfre.
Melià, B. (1997), *El guaraní conquistado y reducido. Ensayos de etnohistoria*, 4.ª ed., Asunción: Centro de Estudios Antropológicos de la Universidad Católica.
Melià, B. (2004), «La novedad guaraní (Viejas cuestiones y nuevas preguntas)»: *Revista de Indias* (Madrid) LXIV/230, pp. 175-226.
Melià, B., Saul M. V. de A. y Muraro, V. F. (1987), *O Guarani: Uma bibliografia etnológica*, Santo Angelo: Fundames.
Melià, B. y Temple, D. (2004), *El don, la venganza y otras formas de economía guaraní,* Asunción: CEPAG.

Métraux, A. (1927), «Migrations historiques des Tupi-Guarani»: *Journal de la Société des Américanistes de Paris* N.S. XIX, pp. 1-45.

Métraux, A. (1967), *Religions et magies indiennes d'Amérique du Sud*, Paris: Gallimard.

Monumenta Peruana (1954-1986), 8 vols., Roma: Monumenta Historica S.I.

Montoya, A. Ruiz de (1639a), *Conquista espiritual hecha por los religiosos de la Compañía de Jesús en las provincias del Paraguay, Paraná, Uruguay y Tape*, Madrid; nueva ed. Rosario, 1989.

Müller, F. (1934-1935), «Beiträge zur Ethnographie der Guaraní-Indianer im östlichen Waldgebiet von Paraguay»: *Anthropos* XXIX, pp. 177-208, 441-460, 695-702; XXX, pp. 151-164, 433-450, 767-789. Trad. castellana: *Etnografía de los guaraní del Alto Paraná*, Rosario, 1989.

Schaden, E. (1954a), *Aspectos fundamentais da cultura guaraní*, São Paulo: Boletim 188, Antropologia, 3.ª ed. 1974, São Paulo: Universidade de São Paulo.

Schaden, E. (1959), *A mitologia heróica de tribos indígenas do Brasil*, Rio de Janeiro: Ministerio da Educação e Cultura.

Schaden, E. (1976), *Leituras de Etnologia Brasileira*, São Paulo: Companhia Editora Nacional.

Susnik, B. (1984-1985), *Los aborígenes del Paraguay* VI. *Aproximación a las creencias de los indígenas*, Asunción: Museo Etnográfico «Andrés Barbero».

Viveiros de Castro, E. (1987), «Nimuendajú e os Guarani», en Nimuendajú, 1987, pp. xvii-xxxvii.

MITOLOGÍA WICHÍ Y AYOREO

María Cristina Dasso

El término latino «persona» tiene, entre otros muchos significados, el de máscara[1]. Se ha discutido su sentido no sólo en lo que atañe a su concepción entre los griegos clásicos, sino también en el pensamiento cristiano. En este desarrollo, la insistencia en los sentidos del uso del término «máscara» parecía resaltar la idea de algo que se superpone a la mera y pura individualidad. Esto que se superpone a la persona es lo que se expresa a sí mismo por sus propias operaciones, haciendo presente un atributo que la distingue esencialmente (Ferrater Mora, 1999: III, 2761-2762). Arendt, por su parte, ha señalado que en el escenario del mundo los seres vivos hacen su aparición como si fuesen actores. «Aparecer» significa siempre parecerle algo a los otros, y esto varía según la perspectiva de los espectadores. Cada objeto que aparece se reviste, en virtud de su propia apariencia, de una especie de disfraz que en ocasiones lo esconde o desfigura. Esta inclinación a la auto-exhibición parece ser una característica común a seres humanos y animales, entre quienes cada vida individual, su auge y decadencia constituyen un desarrollo según el cual una entidad va desarrollándose siguiendo un proceso ascendente hasta que todas sus características quedan plenamente expuestas en una epifanía tras la cual se da la etapa que culmina con la desaparición total.

1. El mismo que el griego, del que se estima en ocasiones derivado. Se trata de la máscara que cubría el rostro de un actor al desempeñar su papel en el teatro, sobre todo en la tragedia. Persona es el «personaje», el actor enmascarado es alguien «personado», *personatus*.

Sin embargo, las apariencias también sirven para ocultar: a la vez que exponen abiertamente, garantizan una protección contra dicha exhibición, siendo muy posible que esa protección sea su función más importante. Así ocurre con las criaturas vivas, cuya cubierta exterior oculta y protege a los órganos internos que constituyen la fuente de la vida misma. Pero también se pregunta nuestra autora: ¿no podría ser que el proceso vital estuviese en función de las apariencias?, ¿no sería lógico pensar que vivir en el mundo que aparece sugiera que lo esencial e importante se sitúa en lo externo? Al contrario que los pensamientos y las ideas, los sentimientos, las pasiones y las emociones están tan lejos de formar parte del mundo de las apariencias como los órganos internos. Lo que se manifiesta en el mundo externo es sólo una elaboración mediante la actividad de pensar.

Además del impulso a la autoexhibición, los seres humanos también se presentan mediante la palabra y las obras, indicando así la forma en que desean aparecer, lo que consideran que es adecuado mostrar y lo que no. Esta elección deliberada parece específicamente humana. Estas decisiones están mediatizadas por numerosos factores, muchos correspondientes a la cultura en la que se nace. Cualquiera que sea la motivación, el fracaso o el éxito en la autopresentación dependen de la consistencia y de la duración de la imagen que mediante ella ofrecemos al mundo (Arendt, 1984: 29 ss.).

El análisis contrastado de los mitos de dos etnias, wichí y ayoreo, revela algunos aspectos que conciernen a «cómo desean aparecer» los individuos de una comunidad, tanto en términos intragrupales como en las relaciones con el exogrupo. En el diseño de esta apariencia deseable confluyen numerosas problemáticas que intentaremos elucidar: en primer lugar, concentrándonos en algunos de los recursos técnicos del grupo que tienen como fin la construcción de «un modo de aparecer»; en segundo lugar, atendiendo al modo en que se concibe el problema de la apariencia y el aparecer de seres en el mundo en los discursos tradicionales de la narrativa mítica; en tercer lugar, esforzándonos por comprender las nociones que animan estas manifestaciones.

I. LA ETNIA MATACO-WICHÍ

La etnia mataco-wichí (de la familia lingüística mataco-maká) habita en aldeas y localidades del Gran Chaco[2], presentes en la pro-

2. La región geográfica correspondiente al Chaco central se caracteriza —en la zona occidental donde están radicados aquellos que han sido visitados para el

vincia de Chaco, Formosa y Salta, en la Argentina, y en el sur de Bolivia. Su subsistencia tradicional se basa en la recolección, caza y pesca, acompañadas de la horticultura. Actualmente sedentarias, algunas de las actividades económicas de los wichí se centran en torno al trabajo asalariado no cualificado, empleos municipales, tareas temporeras como las cosechas, actividades jornaleras y confección de artesanías.

Su cosmovisión discrimina básicamente dos modos del ser: uno que define a la humanidad y a la familiaridad, denominado *wichí*, y otro, denominado *ahot*, que define a la no-humanidad y lo extraño, dotado de potencia e intencionalidad ambigua con respecto a los humanos. Estas categorías de existentes se ordenan en el cosmos en que viven, y se manifiestan en una sistematización de ámbitos —sociales, parentales, espaciales, existenciales— que poseen un dueño (*lewuk*) en el centro (*chówej*). La noción de dueño en el centro y dependientes en la periferia se repite en la concepción del cuerpo (*t'isan)* y el alma o voluntad (*hesek*). Esta última es el núcleo esencial del individuo.

Dados los peligros que provienen de los seres *ahot* que amenazan a la existencia wichí, el humano debe ser resguardado en el mundo. Por ello aparece con frecuencia la mención a «pactos» o *lewít'ale*. Cuando se hace una promesa, cuando se maldice o bendice en el momento de morir, es un pacto. Un pacto designa el resultado de una intención poderosa que, como tal, ha de volverse realidad.

El conocimiento de los mitos y casos que refieren los wichí permite notar que estos pactos se constituyen siempre, o con entidades *ahot* —o con el *Dios* cristiano—, o bien se evidencian en los actos de peculiares personajes liminares, entre la humanidad y la no-humanidad. Dado que *ahot* comprende una noción plena de potencia ambigua y peligrosa, sus pactos son siempre actos, mientras que los humanos fundan los suyos mediante la palabra.

Debido a su naturaleza, el actuar *ahot* se expresa provocando alteraciones diversas en el mundo de los humanos. Entramados con estos peligros concretos, los wichí reconocen la peligrosidad de situarse en estados «de mezcla» diversos, que los pueden privar de la salud o de la humanidad[3].

presente trabajo— por un suelo semiárido, con vegetación xerófila y achaparrada, lluvia y altas temperaturas estivales seguidas por una corta estación seca que define allí la presencia del invierno.

3. Estos estados mezclados pueden referirse tanto al estar bautizado e inmiscuirse con teofanías tradicionales, como entrar en contacto con ciertos espacios

Una protección tradicional en este mundo azaroso lo constituye el chamán, denominado *hayawe* (Califano, 1975; Dasso, 1985). El chamán se constituye a través de una revelación o elección, mediante el aprendizaje junto a otros chamanes y mediante una progresiva familiaridad con los seres *ahot*, que son a la vez las enfermedades que ha de convertir en sus espíritus auxiliares para realizar la curación. Este trato garantiza que los *ahot* puedan retirarse de una persona, obedeciendo a la petición y al poder chamánico.

Asimismo existe la posibilidad de protegerse de los peligros *ahot* mediante la palabra, especialmente en el caso del sanador cristiano, los ancianos agonizantes o los individuos cualificados por alguna experiencia teofánica. Sin embargo, tanto éstos como las personas comunes se protegen mediante la conducta estandarizada del autocontrol: nos referimos a la inmutabilidad y la mesura personales, a las que hemos dado en reconocer como su «máscara».

Las líneas que definen la identidad wichí se explicitan en la narrativa. En los mitos, los personajes denominados *pahlalis* son los antepasados silvestres wichí que, como éstos, se describen, con frecuencia, notablemente indefensos frente a la acción nefasta de algunos seres que son «extraños» por su proveniencia, irritabilidad, voracidad, fisonomía. Al indagar acerca del objeto de una existencia de evitación o padecimiento entre los *pahlalis*, la lectura mítica brinda por lo menos dos niveles de interpretación: el primero de ellos expone la naturaleza del mundo mítico y, en ella, la calidad heterogénea de sus habitantes; el segundo alude a la conducta que dicha heterogeneidad suscita.

1. *Cambios de apariencias*

«Todas las criaturas vivas son víctimas de auténticas ilusiones y son capaces, igualmente, de manipular la apariencia» (Arendt, 1984: 40).

Uno de los aspectos más llamativos que guardan relación con la problemática de la apariencia entre los mataco-wichí se refiere al poder que brindan ciertos motivos diseñados por las mujeres en las bolsas de malla empleadas por los varones para la caza.

Hay diseños especialmente vinculados a la función protectora que se le asigna a la bolsa y que connotan un carácter de treta visual, como, por ejemplo, el motivo de la víbora cascabel, acerca

considerados habitados por seres *ahot*, así como por alimentarse simultáneamente con víveres de almacén y frutos montaraces, provocando enfermedades de diversa gravedad.

del cual se señala que, si el individuo lleva una bolsa con un diseño de este tipo, cualquier víbora de la especie hará sonar su cascabel haciéndose localizable y permitiendo evitar la mordedura fatal. En otros casos los animales se quedan quietos, mansos y se dejan pillar fácilmente (von Kostchitzki, 1992: 66).

El diseño que se emplea en la bolsa parece ser una suerte de «corporalidad falsa», una imagen o fisonomía engañosa a la que los animales responden, convirtiéndose finalmente en presas (Barúa y Dasso, 2001).

Algo semejante ocurre con los paquetes de medicinas que se guardan en bolsas de malla de caraguatá: en ellos se conjuga lo aparente con la mezcla física de elementos, es decir, que la bolsa posee un motivo —refleja una apariencia— al que se suma el contenido de materiales que involucran a cazador y presa en el efecto buscado: el cazador percibe huellas y el animal se siente atraído por la mezcla o afectado por el material de su especie que encierra la bolsa —pestañas, pezuñas, rabo.

Del mismo modo, hay paquetes para mediar entre las personas que, actuando igual que en el caso de los animales, tratan de evitar una situación concreta de peligro: hacer que al interlocutor se le pase el enojo, hacerse invisible u otras formas de protegerse. Es decir, aparece una evidente preocupación por la apariencia, que se concreta en prácticas legítimas o ilegítimas.

En las bolsas, los motivos —plasmados— operan como signos que confunden al animal, que en lugar de espantarse, permanece a la vista o responde a su dibujo dejándose descubrir. El único caso reprobado entre los wichí es cuando esta técnica se aplica al enamoramiento (Barúa y Dasso, 2001). En el caso de la «caza» amorosa del humano, esta manipulación aparente es considerada negativamente, pues su falsedad se advierte en la incapacidad de mantenerse en el tiempo[4].

Hay, por tanto, usos técnicos de las apariencias que son instrumentalmente útiles en el lapso breve de tiempo para el que se los requiere. Como tales, su eficacia depende de pactos con los dueños de animales y vegetales que autorizan y ceden algún miembro de la especie protegida por ellos.

El vínculo entre la manipulación de la apariencia y el poder o *lakahnaiah* entre los wichí es también claramente explicitado cuando se refiere a la capacidad del chamán de «hacer aparecer cosas»,

4. Esta aseveración de los informantes coincide notablemente con el texto citado de Arendt.

de «hacer circo», refiriéndose con estas expresiones a la potencia chamánica que vuelve visible —como objeto— a la enfermedad que logra extraer de un individuo tras su curación y también a la capacidad del chamán de hacer salir sangre de su mano o boca, o de manifestar que un personaje *ahot* habita en su interior en el transcurso de una curación u otra sesión ritual.

Esta capacidad ha sido frecuentemente subrayada como elemento de diagnóstico de la gran potencia del *hayawe* y, lo mismo que en el caso de las bolsas, es preciso considerar juntamente tanto la habilidad técnica como la implicación relativa con el reducto donde reside la potencia que la hace eficaz. Se considera que si el chamán puede «hacer circo» es porque tiene un pacto, un vínculo muy sólido con alguna teofanía que le permite realizar semejante *performance* con la relativa seguridad de estar a salvo, es decir, fuera de la enfermedad o estado *lanék* (poseso, invadido) de los individuos comunes.

También las personas comunes evidencian esporádicamente apariencias especiales cuando se muestran invadidas por algunas teofanías. En estos casos, por ejemplo, en algunos cultos cristianos, hablan con la voz del personaje femenino o masculino, aparentan hablar en lenguas distintas, reptan, bailan, etcétera.

Al respecto, el análisis más detenido de la narrativa mítica ha permitido ahondar en algunos de los aspectos que se ponen de manifiesto en estas prácticas brevemente esbozadas.

2. *Las narraciones míticas o* pahlalis

En las narraciones míticas hay un insistente interés por los procesos de transformación de la apariencia que ejecutan los personajes míticos, también denominados *pahlalis*. Del mismo modo, aparecen referencias al «cubrirse», «encubrir» y «descubrirse» en el decurso de estos cambios de aspecto.

Se trata siempre de transformaciones aparentes, que operan ante los sentidos del otro, permaneciendo, sin embargo, la identidad del personaje en el relato. El caso paradigmático de las transformaciones aparentes es el del burlador Tokhwáh (cf. Palavecino, 1940; Métraux, 1939; Califano, 1973). Este personaje produce alternativamente transformaciones de morfología humana a morfología canina a lo largo de su ciclo mítico. En cuanto se aproxima a las tolderías de los *pahlalis*, con quienes desea infructuosamente convivir, se transforma en perro. El aspecto humano es, entre tanto, predominante en la trayectoria que recorre de uno a otro asentamiento:

> Pero aun eso, él se puede deshacer y ya no es más Tokhwáh, se puede hacer un perro —que en aquel tiempo no había perros—. El perro empezó en el tiempo de Tokhwáh, porque él se transformaba en perro, y todos se admiraban y todos tenían miedo porque tenía otra forma (Informante G. Y., Misión Chaqueña, 1984).

Por otra parte, este personaje produce transformaciones aparentes por conveniencia: por ejemplo, para eludir los castigos que le esperan después de cada infracción.

En el caso del héroe Innó Pahla (lit. hombre antiguo), éste expone cómo se destaca en los relatos la temática de los «pequeños fuertes» y los «grandes débiles», que es central en el *ethos* wichí (Dasso, 1997: 117-136). Su apariencia inicial en el mundo como un menudo muchachito montado en un asno contrasta con la de los gigantes *hwapolhtás* (lit. grandes hombros) ecuestres que se le enfrentan y le obligan —al ofenderlo— a ejecutar actos poderosos y vencedores. Obligado el héroe a construir un puente de flechas o despedazar al enemigo, sus actos triunfan, oponiendo la legítima potencia (*kahnaiah*) a la fuerza derivada del tamaño de sus agresores (Dasso, 1988).

Más adelante, al convivir en la tribu de su esposa, Innó páhla se transforma en colibrí, hasta que la ira desatada por las agresiones de sus cuñados lo lleva a adoptar la forma humana con la cual, en consonancia con su accionar punitivo, provoca la muerte de toda la tribu hostil (Dasso, 1999: 306).

En estos relatos aparece constantemente el contraste entre el pequeño poderoso y el gigante vencido, contrate que asimismo abunda fuera del contexto narrativo de este ciclo. Así sucede, por ejemplo, cuando tras el Incendio del Mundo una pequeña avecilla logra regenerar la vida en la Tierra despoblada al cantar sobre una brasa de algarrobo; o cuando el esposo de la Mujer Estrella logra, desde su insignificancia, engañar al poderoso cóndor y convertirse en un gran cazador.

En el ámbito de las *pahlalis*, la apariencia encubre una modalidad contraria a la que luego se manifiesta. De ahí que la fisonomía se presente ocultando. Se subraya la virtud de una apariencia discreta. De hecho, el des-cubrimiento se produce por la transformación, cuando la modalidad oculta tiene ocasión de evidenciarse. Y dicha transformación es siempre suscitada por una interpelación de «los otros» que obligan a reaccionar.

3. *La ofensa y la corporalidad*

En el ámbito de las interpelaciones mencionadas, los personajes despliegan concretas conductas punitivas cuando se produce una ofensa. Frecuentemente dichas ofensas tienen un referente corporal concreto: se insulta a la araña gritándole «¡Panzona!», se pide consejo para igualarse al ave blanca o para asemejarse a un ave de pie sobre una pata (Dasso, 1999).

Es notable advertir en estos actos míticos donde la ofensa se produce por señalar alguna particularidad corporal de la teofanía, que el delito común es aquel que ha provocado la vergüenza del otro. Mirarlo o hacerlo objeto de atención —destacar su peculiaridad corporal— es una ofensa al pudor de los personajes, que es motivo suficiente para que éstos tomen medidas para castigar de distintas formas al atrevido interlocutor.

Para realizar su respuesta retributiva el ser que ha sido importunado se convierte inmediatamente en poderoso, dejando caer el encubrimiento apacible de, por ejemplo, ser araña que presta ayuda, pájaros en reposo, hombres hospitalarios del Naciente, mujer que provee a la familia del esposo, etc. Los atributos corporales distintivos de estos personajes quedan expuestos por su descubrimiento material o verbal, el cual suscita la vergüenza o el furor, o ambos, de los personajes ofendidos[5].

La ofensa dirigida a la apariencia física genera la ocasión para manifestar la potencia personal, frecuentemente dotada de una calidad incontenible. Acontece como si la curiosidad, la burla o la envidia provocaran la completa manifestación de la modalidad encubierta que es, como se ha visto, opuesta a la que se deja ver.

Por otra parte, la infracción cometida queda grabada en la corporalidad y sella el advenimiento de estos *pahlalis* como seres del mundo actual. La apariencia corresponde ahora a su nueva calidad óntica, que deviene *wichí,* humana. Es decir, que estas últimas fisonomías se transforman en la corporalidad estable del ser.

4. *Características de la existencia* pahla

La existencia mítica presenta una serie de características que es preciso mencionar, señalando primero que comprende a seres dotados de morfología animal y a seres dotados de morfología humana. Los

5. Como bien señaló Califano en su estudio sobre las teofanías éticas (1990).

que poseen morfología animal son calificados de «personas», distinguiéndose de los otros. A su vez, los que poseen morfología humana provienen de mundos situados fuera de *o'nat*, de este mundo: provienen del Cielo las mujeres: *Ihwála* (Sol), *Katés Hlokwetáh* (Mujer Estrella); del Naciente (*hwála tohle*): *Tokhwáh, Innó Páhla*, *Hatane* (Mono); o del mundo acuático: *Chálah*, *Chílah, Chalhitah*.

Por oposición a los *pahlalis*, los seres descritos con forma humana son considerados —desde la perspectiva de los *pahlalis*— como teofanías. Si los *pahlalis* de forma animal viven en comunidades, las teofanías se producen solitariamente o en infructuosa comunidad en el mundo. Su comunidad legítima está fuera de la Tierra.

Los *pahlalis* están dotados de potencia, así como las teofanías. Pero la interacción de unos y otros evidencia, a la vez, problemas de importancia, entre los cuales destacaremos que la trasgresión que se produce es siempre causa y efecto en dos niveles, el corporal y el moral.

Hemos indicado ya el motivo que desata el castigo de los infractores: el que suscitan la vergüenza de las teofanías. La risa o burla (Hornero *Taatsí* y los hombres del Naciente), la violencia de la violación (los *pahlalis* y las mujeres) y la curiosidad (el niño que mira a Katés Hlokwetáh) agreden indebidamente a las entidades astrales y potentes del mundo.

También de la transgresión de Tokhwáh emergen las consecuencias de las acciones reivindicativas de los *pahlalis*: el burlador es burlado con trucos que aumentan su fealdad. Querer igualarse a los seres que ve, obedecer al capricho de adornarse, devorar las crías de los *pahlalis* y otros confluyen en una apariencia cada vez más dañada. Como las infracciones de Tokhwáh afectan por igual a los *pahlalis* y a las teofanías, sus acciones involucran tres órdenes de relación: 1) Tokhwáh ofendiendo a las teofanías y 2) suscitando penas para los *pahlalis*, las cuales son 3) heredadas por los wichí actuales. Se plasma, en consecuencia, un orden nuevo en el mundo, donde se hacen evidentes ciertas cuestiones de importancia:

1) Un cambio en la modalidad existencial de los *pahlalis* se evidencia tras la cohabitación con las mujeres, la aparición de la prole, la introducción de la enfermedad y la muerte como condición residual de la acción teofánica.

2) El conocimiento de la existencia de ciertas reglas de parte de las teofanías, obtenido por experiencias que han ocasionado la pérdida, la destrucción y la muerte.

3) El conocimiento de técnicas instauradas por las teofanías

que permiten el respeto de las reglas y la obtención parcial de beneficios teofánicos.

En gran medida, el mundo mítico es un campo de acciones encontradas entre los personajes más potentes —predominantemente teofanías— que implican en su actuar a los *pahlalis*. Éstos, dotados del poder intencional de la palabra —y con frecuencia esgrimiendo la astucia—, sufren consecuencias de diverso tipo que conducen a la manifestación de la existencia como un peligroso tránsito que requiere ser salvaguardado. Es importante advertir aquí que la necesidad de «moverse hacia fuera» del propio grupo surge con la dispersión de las aguas y peces que provoca Tokhwáh. Dicho desplazamiento se realiza con protecciones que garanticen que no se está ofendiendo a ninguna teofanía, a la vez que aseguren una suerte de protección contra eventuales atacantes de extraño tenor. De ahí la necesidad de los «pactos».

Cuando emerge la existencia wichí, planteada en estos términos, se delinea el mundo de temor, suscitado por una representación cultural que sospecha de un mundo conformado tal como lo revelan los mitos. Es decir: 1) un mundo donde las teofanías exigen cubrirse; 2) un mundo donde el des-cubrimiento es ofensa que acarrea privación y castigo; 3) un mundo donde cubrirse involucra lo corporal como gestual y conductual, ya que la ofensa se produce tanto por la visualización de la figura, por la expresión de quien descubre (risa, enojo, espanto), como por el acto que éste lleva a cabo.

El mundo revelado en el momento de cada infracción pone de manifiesto el progresivo ingreso en la realidad actual, donde los *pahlalis* dan lugar a dos seres de calidad diferente: los de la existencia animal y los de la existencia humana.

La existencia animal conserva la fisonomía —ahora estable— de los *pahlalis*. Las criaturas silvestres son herederos morfológicos de los antiguos.

También herederos de aquel pasado mítico, los wichí poseen la morfología humana de las mujeres celestes que quedaron apresadas en la Tierra y algún rasgo corporal de los seres masculinos, que ocasionalmente revela en el individuo su específica ascendencia *pahla*. Como en el caso de las míticas ofensas relacionadas con la evidencia de la figura, el énfasis en el rasgo físico que remeda cierta semejanza animal provoca la vergüenza:

> Esto de la nariz roma es una de sus más serias preocupaciones, a tal grado que no comen carne de oveja, porque aseguran que se las haría crecer romas como las de éstas (Pelleschi, 1896: 175).

De hecho, las prohibiciones alimenticias durante el embarazo que estipulan con frecuencia los wichí se fundan en la posibilidad de que el infante pueda heredar algún rasgo del animal matado o consumido, remedando su apariencia.

La herencia que los *pahlalis* legan en los wichí también concierne, efectivamente, a sus comportamientos: aquellas conductas que provocaron sufrimientos en el tiempo mítico son cuidadosamente evitadas por negativas y peligrosas. Es decir, que la experiencia de la conducta de los *pahlalis* introduce la regla en el mundo wichí.

Queda, por último, la otra modalidad de existencia, *ahót*, que involucra en primer lugar a los seres teofánicos —atemporales, percibidos hoy como en el tiempo mítico—. Incluye también a los fallecidos —que se constituyen tras la introducción de la muerte—, que con una peculiar materialidad anímica se dejan percibir y temer.

Estos seres de ontología *ahot* incluyen también a los dueños de los animales, vegetales y enfermedades con definidas fisonomías que se hacen evidentes sólo a los chamanes, a ciertos especialistas y a los atacados.

Por otra parte, algunos aspectos de sus atributos distintivos son evidentes cuando tiene lugar el ataque que denuncia la enfermedad (Califano, 1974; Dasso, 1995). En este contexto, la facultad de espantar al *hesek* fuera del cuerpo cuando el individuo se «asusta» provee a los *ahot* de un habitáculo —el cuerpo vacío— en el que actuarán evidenciándose como formas estandarizadas de posesión que manifiesta la conducta de los «atacados».

La capacidad *ahot* de penetrar en realidades diversas y habitarlas convierte al mundo en una escena sospechosa, donde sujetos y objetos pueden ocultar una realidad peligrosa. La capacidad de engaño y la eventual posesión *ahot* remiten a una realidad encubierta que genera una actitud de sospecha y temor.

Como se ha mencionado, el *hesek* es para el wichí una entidad valiosa, en la que radican su vitalidad, su voluntad, su capacidad de discernimiento y su sociabilidad. El *hesek* se manifiesta efectivamente en la capacidad de hacer que el individuo sea «un mismo» con los otros, especialmente en términos de su «buena voluntad» (Palmer, 1997). Esta mismidad es la garantía del ser humano en un mundo sospechoso. En caso contrario, si se lo privara de su *hesek*, el humano se volvería desvalido, «otro», no humano. En este contexto, la máscara wichí es indispensable para la construcción de una salvaguarda humana, garantizando que se ejerce el control

para mantener una expresividad mesurada, la voz baja, la ausencia de exaltación, de insulto o querella abierta, el ocultamiento del disgusto, del disenso o la reprobación directa de los otros. Estos aspectos nos enfrentan a una sociedad que pauta las relaciones interpersonales de modos oblicuos.

5. *Enmascaramiento cultural*

Hemos podido comprobar cómo el mundo de los mitos se refiere a una exigencia teofánica sobre los *pahlalis* que se centra en «no ver». Exigencia que se manifiesta gradualmente y se refuerza en las dolorosas condiciones de su aprendizaje.

«No ver» lo teofánico constituye la primera garantía para la modalidad de existencia wichí. Otras reglas derivadas exigen el propio ocultamiento, subrayando la necesidad de enmascararse para proteger y preservar la verdadera identidad. Se enmascara aquello que se considera el lugar privilegiado en el que la identidad se inscribe. La identidad wichí se concentra en esta protección forzosa para conservar el *hések* en el centro que le es propio, su persona. En beneficio de un riguroso control que le impone la preservación del alma, el individuo encubre conductas y gestos que pudieran manifestar su pasión o su emoción.

Por ello la identidad wichí se expresa específicamente a través de la presentación de una máscara cuya conservación es la garantía de una identidad humana específica y culturalmente definida. En la conservación de la máscara tiene un papel esencial su alma. Este aspecto pone de manifiesto lo que implica la preservación de la máscara wichí: una adhesión de tipo valorativo, ya que se asienta en verdades conocidas y establecidas en el horizonte mítico, y requiere la participación voluntaria del sujeto en su mantenimiento. Una valoración tal es condición previa para el ejercicio de un *ethos* que exige la máscara, garantizando y mostrando la condición controlada y el corazón fuerte (*o'tlé tun*) del individuo que la conserva o la recupera.

II. LA OSTENSIBILIDAD DE LOS AYOREO

El grupo ayoreo, de la familia lingüística zamuco, se encuentra asentado sobre el Chaco Boreal, compartiendo territorios de Bolivia y Paraguay. Primeramente catequizados por jesuitas, el contacto no fue retomado hasta la década del cincuenta del siglo pasado a

través de misioneros de diversas iglesias que los atrajeron hacia sus misiones[6].

El pueblo ayoreo desarrolla tradicionalmente una economía de recolección, caza y horticultura. Se organiza en parcialidades (meridionales y septentrionales), que localmente se dividen en *gagé*, grupos de familias extensas matrilocales. Los ayoreo en su totalidad se distribuyen en siete clanes patrilineales, denominados *kuceráne* (Bórmida y Califano, 1978).

Contrariamente a lo que hemos referido en relación con el enmascaramiento wichí, en la narrativa ayoreo sobresale la importancia de lo que es ostensible, es decir, la importancia de manifestar y expresar mediante el arreglo físico, entendido en un sentido amplio.

En efecto, en la narrativa ayoreo es posible advertir que los ancestros expresan en sus propias transformaciones las cuestiones relativas al modo en que desean aparecer. Con diversa suerte, lograrán apariencias más o menos esperadas y dejarán, a su vez, recursos materiales, técnicas vocales y modalidades que infunden, desde la apariencia, cambios en el *ayipiyé* o alma-hábito y pensamiento de las personas.

Ahora bien, ¿dónde reside la importancia de la apariencia? Para establecerlo, trataremos de describir series de fenómenos que expresen el tema en diversos casos.

En un mundo compartido desde cierto basamento común que constituía el ser —la persona primigenia— hay un estado de «dispersión» —en el mundo— de los rasgos que constituyen a la humanidad (Dasso y Rinaldi, 2004). Estos rasgos se comportan como sustancias del ser, que pueden o no existir en los hombres y mujeres actuales, pero que pueden adquirirse o implantarse en las personas merced al don de los ancestros que se transformaron. En efecto, los ancestros dejaron detalladas y específicas medidas para armarse de coraje, hacerse resistente, adquirir amistades, volverse hermoso, joven: «Cuando uno está con hambre, cansado de andar por el monte y sabe la historia del Anta y comienza a contarla, la historia ayuda al hombre a cazar algún bicho».

El recurso mítico puede alterar el ritmo biológico, el temperamento, las emociones de los seres, y generar una apariencia que se

6. Utilizo material recabado personalmente en el año 2000 en la misión de Tobité, así como registros obtenidos por Mario Califano y Marcelo Bórmida en la década de los años setenta (señalado Material Etnográfico del Centro Argentino de Etnología Americana, registros de Mario Califano y Marcelo Bórmida, respectivamente), así como registros de campañas dirigidas por Mario Califano en 1997.

toma de una materia original que admite producir implantes ancestrales por la vía del rito, la ornamentación y otros recursos.

Al parecer, es mediante estos medios como el ayoreo logra abandonar cierta labilidad de la persona del tiempo presente —definida por la frecuente posibilidad de «deshacerse» en otro ser— para internarse en la fisonomía de un personaje que es construido desde fuera hacia adentro, desde la apariencia hacia el pensamiento, modalidad o *ayipiyé*. Ahí radicaría, en nuestra opinión, el fundamento de la ostensibilidad que nos ocupa.

1. *Narrativa. Personajes*

Los ayoreo se refieren a un tiempo mítico en el cual todos los seres eran personas ya pertenecientes a alguno de los siete clanes. Estos hombres y mujeres, que hoy son reconocidos como antepasados denominados *nanibaháde* y *cékebahéde*, fueron sufriendo transformaciones o eligiendo deshacerse de su naturaleza original para adquirir otras fisonomías que mejor satisficieran sus deseos o que se adecuaran más cabalmente a las tendencias que manifestaban:

> De antes, *nanibahai*, el primer hombre, pero hay unos que han sido matados, destruidos por la misma gente, pero algunos deshechos por cansancio, cansancio, se cansan, alguno se cansa de tener rabia y así se deshace[7].

Cielo y Tierra eran dos personas que vivían juntas hasta que el Cielo comenzó a quejarse de la suciedad que provocaban los hombres sobre su superficie y se marchó con algunos seguidores. Numerosos relatos narran los hechos que fueron ocurriendo en el proceso de alejamiento hacia el Cielo, de instalarse en el nuevo espacio y buscar un lugar apropiado para vivir. Sobresalen en estas historias de los astros la tendencias incestuosas, las búsquedas y extravíos de hermanos y hermanas que forman constelaciones y grupos estelares que se aprecian en el cielo nocturno.

7. Bórmida ha definido al *nanibaxái* como «un personaje [...] provisto de características humanas. Este personaje se metamorfosea en el primer ente, prototipo de una especie, u otorga prototipo y permanece en una relación de potencia con los entes que se derivan [...] o se vinculan con él. Esa figura humana presenta características anticipatorias, sus actividades son frecuentemente las mismas que desempeñan los seres derivados, dando en una figura ambigua, que sin embargo siempre posee nombre, sexo y pertenencia clánica» (Bórmida, 1973; sobre el ciclo de los nanibaxáde, Bórmida, 1975).

Gedé, Sol, es el transformador del mundo ayoreo. Previamente a su partida, accedió a transformar a los nanibaháde conforme a sus deseos. Así, los seres primigenios se fueron despojando de su morfología humana y recibieron una corporalidad diferente, siendo ornamentados con pelajes, caparazones y rasgos cromáticos que perpetuarían su pertenencia clánica. Cada especie definió sus rasgos esenciales, su apariencia y su modo de alimentación, defensa y cría. Luego, los vegetales fueron originados del mismo modo. En la transformación de los ancestros en las diversas especies animales y vegetales Gedé introduce las reglas a las que habrían de atenerse.

La antropología ayoreo está basada en procesos de transformación que se describen con minucioso detalle en lo concerniente a los atributos que habrán de tener en adelante las especies. Es llamativo que el espacio otorgado para la adquisición de la forma sea menor que la referencia a la apariencia entendida como los motivos dibujados y pintados en los seres que solicitaban transformarse. De hecho, la apariencia actual de algunos animales se debe al material escaso que le iba quedando a Gedé para diseñarlos, como, por ejemplo, ocurre con el puma (cf. Dasso, 2001). Gedé estipuló también que los hombres se dirigieran a él para lo que les fuera necesario para la subsistencia y la protección[8].

Entre tanto, en la Tierra continuaban los nanibaháde con su vida social, que conforme discurría iba generando sentimientos, conflictos y homicidios que motivaron ulteriores transformaciones de aquellos hombres y mujeres en vegetales, animales, entes inorgánicos y objetos manufacturados.

Estas situaciones surgían al sufrir la mezquindad, la envidia, los celos, el amor, la vergüenza, la habilidad, la humildad, el servicio, el cansancio, el hartazgo, la ofensa, la maldad, la agresividad, entre otros. Veamos algunos ejemplos resumidos:

— La envidia: una mujer, tan hermosa que todos los hombres querían estar con ella, sufre una profunda herida en la piel que otras mujeres le provocaron para afearla, y se convierte en árbol.

— Los celos: una bromelia, cuando era persona, quiso tener tanto poder como el Sol y competir con él. En castigo, el Sol la enterró como la planta que es actualmente.

8. Por otra parte, hay otra teofanía, Dupáde, con una fisonomía que porta muchas de las características que hemos reseñado de Gedé. Debido a la relativamente reciente aunque penetrante catequesis cristiana, la figura de Dupáde —nuestro Padre— ha asumido rasgos de Gedé, hasta un punto de que comparten indistintamente algunos mitos.

— La vergüenza: una muchacha era tan hermosa que los hombres no la dejaban en paz, hasta que decidió convertirse en corzuela.

— El amor: una pareja se amaba tanto que no quería ser molestada por los hombres, hasta que decidió transformarse ella en árbol y él en el hormiguero que siempre se encuentra en sus ramas.

— La humildad: el búho era un personaje que siempre manifestaba su valor con las muertes que ocasionaba a los enemigos y su generosidad al dejar esas muertes para otros que entonces comenzaban. La gente no sabía qué darle por su generosidad; él sólo pedía un poco de miel y afecto a cambio. Llegó hasta a ofrecer a su mujer a los otros para manifestar que no apetecía nada para sí. Finalmente, se convirtió en ave.

— El cansancio: la tortuga era un ser que acostumbraba llevar grandes cargas y que con el tiempo se cansó y fue encorvándose gradualmente hasta adoptar su forma actual.

El despliegue de vicios y virtudes, materializados en infracciones, delitos o actos ponderados, son motivos valederos para abandonar aquel mítico ser «persona» de los ancestros y volverse un ser distinto que deja recomendaciones y *saródes* o cantos específicos a los hombres para orientar o estipular la relación futura con el ente que se origina.

Todos se transformaron en entes que mantienen un fuerte vínculo con las personas, porque hay una continuidad que es sustancial, como lo prueba su distribución en clanes (Dasso 2005). Los miembros y pertenencias del clan comparten —se trate de animales, vegetales o seres inanimados naturales o fabricados— una sustancia común que se sintetiza en la marca de pertenencia clánica que ostentan en los cuerpos, los objetos, o que portan las fisonomías animales y vegetales[9]. Cada clan ostenta una naturaleza diferente, la cual se evidencia como una sustancia que ya posee o se impone en los entes que lo integran (*ibid.*).

La humanidad, en el caso ayoreo, es el resto no transformado del conjunto original de personajes. Se trata de los que siguieron siendo personas con una fisonomía humana y un principio anímico peculiar que se denomina *ayipiyé*[10].

9. Éstas son marcas originalmente presentes en pelajes, plumajes, disposición de motivos reconocibles en el Cielo, el Sol, etc. Ello no obstante, el uso de la marca clánica como diseño no es de uso exclusivo de los miembros del clan, sino que puede adoptarse por preferencia estética.

10. La persona humana ha sido descrita por los ayoreo como poseedora de dos principios anímicos. Mientras vive, es el *ayipiyé* o «pensamiento» el motor de sus conductas y afectos, juntamente con otros aspectos que atañen a su vida espiritual.

Los restantes existentes dejaron la humanidad mediante la transformación, el «cambio de pensamiento» y la modificación de la fisonomía, hábitos, afectos y alimentación, dando origen a un ser diferente: «Así que va deshaciendo, deshaciendo el bicho, hasta que ya no es en forma de persona. Así que ya se acabó, ya no hay nada. Animal ya»[11].

La presencia ayoreo en el Cosmos parece delinearse entre las reglas de especificidad humana y los vínculos de sustancial comunidad con otros seres, dejando siempre abierto un margen en su modalidad: «El *anta* (tapir) se deshizo de su forma humana, pero no se olvidó de su vida como persona» (Wilbert, 1989: 369).

Esta comunidad sustancial entraña riesgos y beneficios, por lo que debe ser estrictamente pautada, pues la misma ventaja de permitir transformaciones positivas en el orden de lo corporal —como veremos— permite metamorfosis indeseadas, que se producen, a su vez, por un inapropiado contacto sustancial.

2. *Indicios corporales*

Para los ayoreo, las manifestaciones corporales tienen una inmediata vinculación con el estado de humanidad de la persona, sean espontáneamente inscritas o deliberadamente producidas. Así, se manifiesta en el cuerpo lo que contiene un pensamiento humano —se trate de valores personales, clánicos, heridas de duelo...:

> El baño *urúi* [de la adopción clánica] en parte va borrando la anterior pertenencia. Una vez que cambia el nombre de la persona, sus nombres anteriores son olvidados. Él no recuerda el de su madre.

Y en el caso de transmisión de una virtud:

> Entonces ya, te vamos a dar las marcas. ¿Quieres llevar las marcas de él para que tú te compares bien exacto y fuerte y resistente como él? Entonces estas marcas te vamos a marcar para que tú tengas como seña (Informante Dihaide, 2000).

Tras la muerte, sin embargo, desaparece su *ayipiyé* y sólo queda —y se reconoce al fallecido por— su *oregaté*, un reflejo de su fisonomía que se puede aparecer a las personas vivientes o regresar a los lugares que le eran habituales. Los informantes han señalado que no es acertado hablar del *oregaté* del hombre viviente, quien sólo manifiesta su *ayipiyé*. La sola excepción la constituye su inminente muerte.

11. Ganimeide-Dihaide, Material Etnográfico del Centro Argentino de Etnología Americana, registro de Marcelo Bórmida, cinta 39..

También el alimento conserva o «cambia» el pensamiento (Dasso, 2002), considerándose como objeto de cuidado:

> El motivo es que los que viven no pueden comer la comida de los muertos. Solamente los que ya están muertos entonces comen [...]. No se comen la comida uno al otro. [...] Puede pasar que puedan morir porque son muertos, que contagien la comida al que vive [...]. Puede dar muerte (Material Etnográfico del Centro Argentino de Etnología Americana, Tobite, 1997).

Correspondientemente, los cuerpos morfológicamente anómalos de los neonatos, denominados *poritái*, manifestaban que debían ser eliminados. En el otro extremo, los ancianos cuyos cuerpos estaban extremadamente deteriorados funcionalmente —como los que no podían controlar su movilidad o su higiene— manifestaban por sí solos la exclusión de una rigurosa humanidad corpórea.

Bajo su nueva forma, los seres que se perpetuaron en las generaciones animales y vegetales conviven con los humanos, siendo útiles para la vida diaria o para la parafernalia ritual, alimento o víctimas apreciadas para escalar en el prestigio grupal. Esta convivencia obligó tradicionalmente a los ayoreo a una serie de cuidados que, tanto narrativa como técnica y biológicamente, debían ser observados para evitar la enfermedad, la muerte o la locura.

Los peligros generales que subrayaban la necesidad de cuidado se denominan *puyáke*. Son muy abundantes los *puyáke* que penden sobre la vida ayoreo. Si consideramos los que se enuncian en relación con el cuerpo —por ejemplo, en lo alimentario—, advertimos que una buena cantidad se refieren a la eliminación del olor tras el consumo de carne:

> También recomiendo que se laven muy bien las manos después de comer mi carne y se quiten bien el olor, porque si no se volverán locos y se volverán animal como yo. Después de decir esto se convirtió en animal (relato del Oso Hormiguero).

Otros tienen que ver con otro tipo de contactos a evitar. Nos referimos al enfático cuidado en el contacto con la sangre y con los residuos corporales:

> El Arco mismo dijo: «Yo soy quien derrama la sangre; si alguno me lleva cuando he derramado sangre, recibirá el mismo castigo».

> Y entonces el Anta se paró y orinó encima del cuerpo del *Pikanerai*, y enseguida el hombre se volvió un animal igual que el Anta.

3. *Un mundo fluyente*

El contacto irrestricto con sustancias corporales animales, vegetales o de otros entes en general —como los muertos— genera el peligro, entendido como la introducción de una sustancia en el cuerpo humano por contaminación, sea concerniente a la ingesta, al lugar donde se apoya la cabeza, de donde viene la brisa o al hallazgo de residuos o heces animales. En los mitos este tipo de contactos han derivado en transformaciones irreversibles que instauraron numerosas precauciones:

> Entonces los puercos no lo mataron al joven, pero lo agarraron y lo amansaron, sacaron pelo del mismo puerco y se lo pusieron a él [...]. El grupo de hombres llegó a donde estaban los puercos y vieron al muchacho entre los animales, que les estaba enseñando, pero el joven ya tenía patas.
>
> Paóde [sandalias de cuero de tapir] [...], no son *puyák*, pero cuando el cuero es recién sacado de la carne no se puede dormir con ellas en los pies. Porque acontece que el hombre que dormía con las ojotas puede acusar un desastre, que se vuelva *anta* (tapir). Después de mucho tiempo, como un año, ya no son nada, ya no tienen poder (Bórmida, 1975: 3).

Analizando prohibiciones o *puyake* advertimos que el peligro de contaminación que corre el humano se define por la vía del flujo posible de una sustancia ajena que entra en el cuerpo:

> Esa sangre nunca se termina, nunca se borra; aunque usted lo lave ya está manchado de sangre, ya está prohibido, *puyák*. [...] Si éste [me] golpea una pierna ya la enfermedad o la sangre que ha manchado el *gasniméi* me entra y me pasa la enfermedad.

El de los ayoreos es un mundo gobernado por el flujo de sustancias de unas cosas a otras. Esta cualidad fluyente es su amenaza y su beneficio. En este sentido fluye ejemplarmente la sangre[12], pero

12. Kelm (1971: 28) realiza una interesante observación sobre este aspecto.

también los aires[13], las lluvias[14], los olores[15], lo que se ingiere y lo que se toca descuidadamente[16]. Con cada contacto contaminante se produce una alteración de mayor o menor gravedad.

Correspondientemente hay una percepción del humano como un cuerpo permeable que entra en escrupuloso contacto con el mundo circundante. Precisamente porque sabe de la «permeabilidad» de su ser, el ayoreo puede o bien evitar o bien manipular los contactos regulados con sustancias potentes, que pueden transformar su *ayipiyé*.

Para advertir los cambios de sentido que la transformación permite —de don a maldición de los ancestros— veamos una de las acciones fundantes de Dupáde:

> Suaresná [el loro rojo] era persona y habló con Dupáde para que le diera algo. Dupáde escupió encima y quedó rojo su cuerpo, porque la escupida le llegó tan profundo que le salió la sangre del cuerpo.

Este don que hizo brotar la sangre dejó a la ancestral figura capacitada para teñir de rojo todo lo que tocara. Pero, sufriendo la creciente envidia de sus vecinos y la guerra que le hacían a su esposo, «ella dijo que iba a deshacerse de las personas con su poder y dijo 'yo maldeciré a aquellas personas, que mi color sea para ellas sangre derramada'».

Otros son los aspectos que atañen a la ostensibilidad del adorno, donde los humanos siguen las pautas señaladas por los *nanibaháde*:

13. Por ejemplo, «ellos [los muertos enferman con su soplo] dicen: 'Ojalá que venga mi hermano, que deseo verlo mucho. Y entonces dice ¡pfff!'. Sopla como bendición para que venga su hermano [el soplo llega a la tierra, lo hace enfermar y morir]» (Material Etnográfico del Centro Argentino de Etnología Americana, registro de Marcelo Bórmida). Del mismo modo, la mujer menstruante se colocaba en un lugar aparte «para que su menstruación no vaya al aire», suscitando una tempestad para ella.

14. Bórmida indica en «Ergon y mito»: «La tempestad es considerada como fuente de enfermedades no en cuanto las provoca, sino porque las lleva consigo. El rayo tiene una acción contaminante. Por ejemplo es *puyák* recoger miel en una colmena establecida en un árbol herido por un rayo».

15. Como se ha consignado en el trabajo sobre costumbres alimentarias (Dasso, 2002), la noción de *cósmae* alude a la hediondez de la carne que debe rechazarse.

16. «En el principio, los que comieron carne sin lavarse se volvieron animales» (Material Etnográfico del Centro Argentino de Etnología Americana, registro de Mario Califano).

> Cuando era persona (*Kiakiai*) era malísimo, bien emplumado, llevaba el cabello doblado [...]. Cuando hablaba su cara quedaba tan roja y hasta ahora. Cuando era persona mataba personas de las tres edades. Por eso tiene este pintado [a rayas] (Material Etnográfico del Centro Argentino de Etnología Americana, registro de Marcelo Bórmida)[17].

Siguiendo la pauta de este relato, vemos que las plumas de las aves que fueron *nanibahåde* homicidas son el adorno del que tiene o manifiesta voluntad de tener coraje, ya que su potencia es muy grande (Bórmida y Califano, 1978: 28).

La técnica de embravecerse doblando el cabello, ornamentarse con plumas de aves poderosas o pintarse el cuerpo acorde con el estatus de provocar matanzas, no oculta el hecho de que en otros ámbitos la ostensibilidad pasa por asuntos tales como el potenciar la belleza o la atracción amorosa:

> Una hermosa muchacha asediada por los hombres, les dijo: «Ustedes me pueden despedazar para encontrar el color, como sangre que tengo [...] para poner en su cara». [...] Así que los hombres la despedazaron [...] y dijeron: «La despedazamos para que podamos tener siquiera un pedacito de ella. Y asimismo será nuestra mujer cuando tengamos un pedacito». [...] Entonces utilizan [...] para verse más bonito [...] y cada mujer tenía más deseo de esa persona que utiliza[18].

De modo semejante, una anciana, cuyos hijos habían muerto y su esposo la había abandonado, logra —empleando la pintura roja— volver a menstruar y rejuvenece para recomenzar. La pintura roja, en efecto, era inadecuada para la guerra, pues provocaba el derramamiento de sangre. Se trata, pues, de recursos apropiados e inapropiados de auto-exhibición[19].

Lo que interesa es destacar cómo tiene lugar un código —que abarca un amplio espectro de usos ornamentales, ergológicos y corporales— por medio del cual el ayoreo realiza la presentación de su

17. Esta ave carnicera posee plumas que integran los adornos destinados a los hombres de mayor poder.

18. Tibidé, piedra para pintura roja (Material Etnográfico del Centro Argentino de Etnología Americana, registro de Marcelo Bórmida). En otra parte (Dasso, 2004a) hemos analizado la importancia de la pintura roja en relación con la alegría, la juventud y la sexualidad.

19. No se debe olvidar, sin embargo, la estrecha relación entre la seducción y el coraje (Dasso, 2004).

persona. Una auto-presentación válida no sólo en términos de estatutos estables (ser guerrero que ha matado, ser valiente, etc.), sino también en lo que atañe a las cualidades requeridas en un momento determinado: por ejemplo, el que ante una situación amenazante los hombres doblaran su cabello hacia arriba para embravecerse, o la consignación en el poste de la aldea (*damakáde*) de las acciones bélicas de los clanes dominantes.

En cierto sentido, estos aspectos remiten a la necesidad de proclamar[20]. Se pone de manifiesto materialmente que se ha sido lo suficientemente capaz —o que se pretende serlo— como para ostentar la cualidad sustancial original que manifiesta el atavío que se porte, el canto que se dramatice, la pintura que se emplee.

El ayoreo resalta la preocupación por ser visible en el mundo. Al respecto, la auto-presentación es cuidadosamente detallada en su desmesura. Se expone un inventario de rasgos valorados de lo viviente que se ha podido incorporar, cuyo soporte en el que se manifiestan con éxito es la persona.

III. CONCLUSIONES

Es interesante advertir cómo ambos grupos designan o conciben su propia historia mítica según perspectivas diferentes: si el wichí la refiere al sentido de ya no ser de los *pahlalis*, sus ancestros del tiempo mítico, los ayoreo aluden a *kucáde kík'uxáide* para referir el modo según el cual las cosas pueden «retornar»[21]. Esta problemática de lo que no vuelve y lo que se puede hacer regresar supone, al parecer, dos modos de actuar en el mundo que deben llevar a cabo los hombres actuales. Por ello, si los wichí-mataco encubren y protegen el núcleo poderoso de su persona, si para ellos se debe manifestar una modalidad opuesta al verdadero poder, es tal vez porque se distancian como wichí de un mundo que es en gran medida ajeno. Para los ayoreo lo poderoso es o debe hacerse ostensible. Humanidad y mundo, mundo y ancestros se funden con frecuencia.

En estos modos de auto-presentación destacan, precisamente, las dos posibilidades del aparecer que citábamos al comienzo: una

20. Es apropiado remitir aquí a la autoalabanza del canto de matanza que analizan Kelm (1963), Braunstein (1976-1977) y D'Onofrio (2003).

21. La expresión puede traducirse como «camino del regreso de las cosas», aludiendo a los que se transformaron.

que encubre o cumple la función de protección de la ineludible circunstancia fenoménica de exhibirse (wichí) y otra donde lo vital e importante se encuentra precisamente en las apariencias (ayoreo). Una vez más, los mitos plantean los propios problemas filosóficos por sus senderos originales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arendt, H. (1984), *La vida del espiritu*, Madrid: Centro de Estudios Constitucionales.

Barúa, G. y Dasso, M.ª C. (2001), «Recursos no shamánicos de protección entre los wichí»: *Acta Americana* (Uppsala) 19.

Bórmida, M. (1973), «Ergon y mito. Una hermenéutica de la cultura material de los ayoreo del Chaco Boreal (I)»: *Scripta Ethnologica* (Buenos Aires) I, pp. 9-69.

Bórmida, M. (1974), «Ergon y mito. Una hermenéutica de la cultura material de los ayoreo del Chaco Boreal (II)»: *Scripta Ethnologica* II/1, pp. 41-107.

Bórmida, M. (1975), «Ergon y mito. Una hermenéutica de la cultura material de los ayoreo del Chaco Boreal (III)»: *Scripta Ethnologica* III/1, pp. 73-130.

Bórmida, M. (1976), «Ergon y mito. Una hermenéutica de la cultura material de los ayoreo del Chaco Boreal (IV)»: *Scripta Ethnologica* IV/1, pp. 29-46.

Bórmida, M. (1978-1979a), «Ergon y mito. Una hermenéutica de la cultura material de los ayoreo del Chaco Boreal (V)»: *Scripta Ethnologica* V/1, pp. 7-26.

Bórmida, M. (1978-1979b), «Ergon y mito. Una hermenéutica de la cultura material de los ayoreo del Chaco Boreal (VI-X)»: *Scripta Ethnologica* V/2, pp. 21-76.

Bórmida, M. y Califano, M. (1978), *Los indios ayoreo del Chaco Boreal*, Buenos Aires: FECIC.

Braunstein, J. (1976-1977), «Cigabi va a la matanza»: *Scripta Ethnologica* IV/2, pp. 33-51.

Califano, M. (1973), «El ciclo de Tokjwaj: Análisis fenomenológico de una narración mítica de los Mataco costaneros»: *Scripta Ethnologica* I, pp. 157-186.

Califano, M. (1975), «El chamanismo mataco»: *Scripta Ethnologica* III/2, pp. 7-60.

Califano, M. (1990), «El ciclo de las teofanías vengadoras de los Mataco (Mataco-maka) del Chaco central, Argentina»: *Scripta Ethnologica Supplementa* 8.

Dasso, M.ª C. (1985), «El shamanismo de los mataco de la margen derecha del río Bermejo (Pcia. del Chaco)»: *Scripta Ethnologica Supplementa* 5.

Dasso, M.ª C. (1988), «Une tribu des Géants dans la Mythologie des Mataco du Chaco Salteño»: *CIRCE* (Paris) 16-19, pp. 131-140.
Dasso, M.ª C. (1988), *El mantenimiento del poder entre los Mataco Wichí del Chaco central*, Tesis doctoral, Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires.
Dasso, M.ª C. (1999), *La máscara cultural*, Buenos Aires: Ciudad Argentina.
Dasso, M.ª C. (2001), «La cosmogonía ayoreo y su relación con el medio actual»: *Moana* (Montevideo) VI/1.
Dasso, M.ª C. (2002), «Comentario sobre las costumbres alimentarias de los ayoreo»: *Scripta Ethnologica* XXIII, pp. 21-38.
Dasso, M.ª C. (2004), «Alegría y coraje en la alabanza guerrera de los ayoreo del Chaco Boreal»: *Anthropos* (Sankt Augustin) 99/1, pp. 57-72.
Dasso, M.ª C. (2005), «Notas sobre los clanes ayoreo», en prensa en *Acta Americana* (Uppsala).
Dasso, M.ª C. y Rinaldi, C. (2004), «La noción de mal y el temor ayoreo»: *Archivos* (Buenos Aires) 2.
D'Onofrio, S. (2003), «Guerre et récit chez les indiens ayorés du Chaco paraguayen»: *Journal de la Société des Américanistes* (Paris) 89/1, pp. 39-81.
Ferrater Mora, J. (1999), *Diccionario de filosofía*, nueva ed. actualizada por la Cátedra Ferrater Mora bajo la dirección de J.-M. Terricabras, Barcelona: Ariel, 4 vols.
Kelm, H. (1963), «Der Zamuco (Ostbolivien)»: *Zeitschrift fur Ethnologie* (Braunschweig) 88, pp. 66-85.
Kelm, H. (1971), «Das Jahresfest der Ayoreo»: *Baessler Archiv. Beiträge zur Völkerkunde* N.S. (Berlin) 19/1, pp. 97-140.
Metraux, A. (1939), «Myths and tales of the Matako Indians»: *Etnologiska Studier* (Goteborg) 9, pp. 1-27.
Pages Larraya, F. (1982), *Lo irracional en la cultura*, Buenos Aires: FECIC.
Palavecino, E. (1940), «Takjuaj: Un personaje mitológico de los mataco»: *Revista del Museo de la Plata* I, pp. 245-270.
Palmer, J. H. (1997), *Husek, the wichí goodwill. Ethnographic allusions,* Tesis Doctoral, Brookes University, Oxford.
Pelleschi, J. (1896), «Los indios matacos y su lengua»: *BIGA* XVII.
Von Koschitzki, M. (1992), *Las Telas de Malla de los Wichí/Mataco: su elaboración, su función y una posible interpretación de los motivos,* Colección Mankacén, Buenos Aires: Centro Argentino de Etnología Americana.
Wilbert, J. y Simmoneau, K. (1982), *Folk Literature of The Mataco Indians*, Los Angeles: University of California Press.
Wilbert, J. y Simmoneau, K. (1989), *Folk Literature of Ayoreo Indians*, Los Angeles: University of California Press.

MITOLOGÍA DEL EXTREMO SUR DEL CONTINENTE AMERICANO

Danisa Catalán Contreras

> «La representación en tanto que presencia, es al mismo tiempo un hacer presente: lo que se halla frente a nosotros como un aquí y ahora, lo que se nos da como esto particular y concreto, se da, por otra parte, como emanación y manifestación de una fuerza que no se reduce totalmente a ninguna particularización semejante. A través de la individualidad concreta de la imagen vemos ahora la fuerza total» (Cassirer, 1976, 133).

El presente escrito pretende ofrecer una visión general de la mitología de los grupos etnográficos del extremo sur del continente americano: selk'nam u onas, aónik'enk o tehuelches meridionales, káweskar o alacalufes y yámanas. Nuestro enfoque es sintético y descriptivo: su objetivo es dar a conocer la tradición oral recogida sistemáticamente en la década de 1920 y 1960 y que expone el pensamiento mítico de los últimos representantes de estos grupos en extinción (Gusinde, 1951, 1982, 1991; Chapman, 1973, 1975, 1993; Bórmida, 1969-1970a y b; Bórmida y Casamiquela, 1958-1959; Bórmida y Siffredi, 1969-1970 y Siffredi, 1968a y b, 1969-1970). Debido a que se cuenta con información disímil —en cantidad y tópicos— sobre su mitología, nuestra síntesis se realiza sobre la base de temáticas comunes en el pensamiento de estas sociedades, como son la creación del hombre y los antepasados, la salvación de la humanidad de las amenazas y de los devoradores de hombres, la instauración de la muerte, el origen del paisaje, la organización social actual y la inversión del orden social vigente en

el escenario mítico. Estos temas permiten una aproximación a las similitudes y diferencias con que articulan la realidad imaginada en el mundo del mito.

Si bien un gran número de viajeros han informado sobre los grupos humanos del extremo sur americano, ninguno profundizó en su aspecto simbólico. La complejidad del paisaje redujo las posibilidades de contacto más profundo, aunque el principal obstáculo fue el prejuicio de barbarie, que fue especialmente aplicado a estos grupos nómadas de cazadores-recolectores y canoeros del extremo sur. Es la obra de algunos viajeros, misioneros salesianos (Lista, 1887; Gallardo, 1910; Tonelli, 1926; Agostini, 1929; Bridges, 1935) y en especial la de Gusinde (1982, 1990, 1991), Chapman (1973, 1975, 1993), Bórmida (1969-1970a y b), Bórmida y Casamiquela (1958-1959), Bórmida y Siffredi (1969-1970) y Siffredi (1968a y b, 1969-1970), la que nos sirve de orientación en el rico mundo espiritual de las sociedades australes.

Habitualmente se ha afirmado que los mitos son expresión ideológica directa de una determinada realidad social. Sin embargo, nos parece una visión más interesante la que postula que «el mito goza de libertad para 'comentar' la realidad en forma de respuesta, alegato, negación, legitimación, enmascaramiento, etc.» (Gutiérrez, 1982: 10). Teóricamente, esta idea es la más apta para comprender el fenómeno de la mitología como creación surgida de la «necesidad de resolver, imaginaria o simbólicamente, una contradicción que se da en el plano de lo real o en el plano del pensamiento» (*ibid.*).

Así entendido podemos introducirnos en la mitología que aquí nos interesa. En el imaginario de las sociedades australes encontramos una serie de personajes que tienen la particularidad de explicitar e interpretar un paisaje mental bien definido, relacionado con una serie privilegiada de personalidades que dan curso no sólo a un «comentario» sobre su existencia material, sino también al mundo del rito propiamente dicho. Una de las características fundamentales de estas mitologías es que en ellas los personajes centrales no se definen por una única función en los relatos y en la conformación del mundo, sino que desempeñan diversos papeles, por lo que tienden a oponerse en acciones del bien/mal. Esto último es especialmente visible en personalidades como Kwányip y Elal en la mitología selk'nam y aónik'enk, respectivamente.

En las siguientes páginas intentaremos dar cuenta de algunas temáticas del escenario mítico que articulan la tradición oral de las

sociedades de los selk'nam, aónik'enk, káweskar y yámanas, que se desarrollan teniendo como eje la acción de un personaje central.

I. PERSONAJES MÍTICOS

Dado que existe una información diferencial sobre la mitología de estas sociedades, preferimos realizar una aproximación temática[1]. En este sentido, tomamos temas comunes en el pensamiento de estos grupos para apreciar más claramente las semejanzas y diferencias en su expresión.

Los selk'nam y aónik'enk constituyen sociedades de cazadores-recolectores terrestres que habitaban el sector continental del extremo austral (Massone, 1987; Borrero, 1989-1990). Los primeros ocuparon la isla grande de Tierra del Fuego (Gusinde, 1990; Moreno y Verdún, 1994). La etnografía de este grupo nos revela un universo mental plasmado de personalidades y personajes que dan curso a una intrincada realidad conceptual que guía, desde la imaginación creadora, los más diversos planos de las prácticas sociales (Gusinde, 1990; Chapman, 1973, 1975, 1993). Por su parte, los aónik'enk se asentaron sobre las estepas patagónicas argentinas desde el río Santa Cruz hasta el estrecho de Magallanes (Moreno y Verdún, 1994). Corresponden al grupo más meridional del conocido «Complejo tehuelche», formando parte de las culturas cazadoras pedestres (Bórmida y Siffredi, 1969-1970: 199). La información con que se cuenta para esta sociedad es bastante más reciente que para los otros grupos etnográficos, disponiéndose de trabajos sistemáticos sobre su mitología (Bórmida, 1969-1970a y b; Bórmida y Casamiquela, 1958-1959; Bórmida y Siffredi, 1969-1970; Siffredi 1968a y b, 1969-1970).

Por su parte, los káweskar y yámanas ocupaban preferentemente la intrincada geografía de archipiélagos del extremo sur occidental, siendo conocidas como «sociedades canoeras» orientadas

1. Nos referimos puntualmente a que, por ejemplo, para los selk'nam y yámanas existe un conjunto de recopilaciones bastante amplias —principalmente en los trabajos de Gusinde—, que narran explícitamente los más variados temas que ocupan la comprensión de estas sociedades. Sin embargo, los trabajos sobre los káweskar y aónik'enk expresan una situación más sintética y menos descriptiva, producto de la imposibilidad de contar con informantes más «enterados» en el caso de Gusinde para el tema alacalufe (como expresa claramente el autor). O bien, por una mirada arbitraria centrada a partir de un personaje mitológico (Elal), considerado el hilo conductor de la conciencia mítica para los tehuelches meridionales.

a la caza, recolección y pesca marítima (Bird, 1946; Cooper, 1946; Massone, 1987; Legoupil, 1996; Orquera y Piana, 1999). Específicamente los káweskar o alacalufes estuvieron asentados sobre los numerosos canales occidentales entre el golfo de Penas y la península de Brecknock (Hammerly, 1952; Moreno y Verdún, 1994)[2]. En tanto que los yámanas ocuparon el territorio comprendido entre los numerosos canales occidentales desde el sur del estrecho de Magallanes hasta las islas Navarino, Picton y Nueva (Hammerly, 1952; Moreno y Verdún, 1994), siendo el grupo etnográfico más austral del continente. Sobre la vida mítica y simbólica de estas sociedades «canoeras» se cuenta con un conocimiento escaso, pues, mientras que en el caso de los yámanas se dispone de abundante información sobre dicho universo, en lo que se refiere a los káweskar la información es más fragmentaria, siendo fundamental la obra de Gusinde, en términos de una aproximación explícita a su vida espiritual (Gusinde, 1982, 1991).

Como es habitual, el mundo simbólico del mito nos remite a temas comunes en el pensamiento, como son las ideas sobre el origen del mundo inmediato, la creación de los astros, del hombre, la importancia de los antepasados y los orígenes del orden social actual, transformándose en relatos que intentan manifestar cómo la realidad imaginada se ajusta a su expresión material y social particular. En este sentido, las temáticas que encontramos recurrentemente en estas sociedades australes guardan relación con la creación del hombre y los antepasados, la salvación de la humanidad de las amenazas y los devoradores de hombres, la instauración de la muerte, el origen del paisaje, la organización social actual, la inversión del orden social en el escenario mítico y los mitos de origen de la ceremonia del *hain*, *yincihάua* y *kina*. Estos tópicos tienen un énfasis diferencial en los relatos. En algunas ocasiones constituyen la idea central de los mismos y en otras la narración indica el transcurso secuencial de varios temas claramente distinguibles, que se unen porque dependen de la acción de un mismo

2. Nos parece vital el trabajo crítico y sistemático de Hammerly sobre las fronteras culturales y geográficas de los pueblos canoeros de Fuegopatagonia. Este autor señala que los canoeros de la Patagonia occidental (Skottsberg, 1913) no forman parte de una sola entidad cultural que pueda designarse como alacalufe, como creyó Gusinde. Según su revisión, los alacalufes estarían suscritos al sector comprendido entre las islas del canal Santa Bárbara y la isla Grande de Tierra del Fuego (1952, 146). Y no ocuparían el gran sector desde el paralelo 47º hasta el 54º como pretendía Gusinde. Los límites que este autor reseña los hacen coincidir con aquellos que Hammerly identifica propiamente como káweskar.

personaje central y son consecuencia de una misma situación original. De cualquier modo, todos los temas se desarrollan mediante la acción de uno o más personajes principales. De esta forma, en lo que se refiere a estas temáticas en el pensamiento selk'nam, se distinguen varias personalidades. Entre los personajes mitológicos principales destacan Kenós, Cénuke, Kwányip, Cáskels, Táiyin, Táita, Kranakhátaix (Hombre Sol mayor), Krán (Hombre Sol menor) y Krá (Mujer Luna). El primero es el primer hombre que habita la Tierra, es el organizador del mundo, creador de los antepasados y de los selk'nam. Por su parte, Cénuke cuida la calidad de la eternidad cuando todavía no se ha instaurado la muerte. La personalidad más conflictiva y contradictoria en el imaginario de esta sociedad es Kwányip, pues por una parte es el instaurador de la muerte, pero al mismo tiempo es quien libera a la humanidad del gigante devorador de hombres, Cáskels, y quien instaura la noche más larga, permitiendo al hombre y a la mujer permanecer por más tiempo juntos. Por su parte, Táiyin es quien representa e instaura el orden actual en el mundo selk'nam, pues libera a los hombres del dominio supremo de Táita. Esta última es una personalidad femenina que les impedía subsistir por sí mismos, ya que era la única que dominaba el arte de la caza, la técnica para la confección de los instrumentos y controlaba la distribución del agua, por lo que la humanidad debía estar sometida a su arbitrio. Taíyin no sólo es el liberador de la opresión de Táita, sino también quien modela el paisaje actual con su intrincada geografía. Con ello daría origen al régimen de vida en comunidades pequeñas de cazadores-recolectores, ligadas por lazos de parentesco. Krán y Krá son personajes especiales en esta mitología, pues mediante su interacción no sólo se explica el establecimiento de la sucesión del ciclo del Sol y la Luna, sino que también relata la idea del funcionamiento del orden social en el pasado (matriarcado mítico), que representa la inversión de la realidad en el mundo del mito, expresada a través de la representación del momento en el que se origina la disposición social actual y las actividades rituales. Estos mitos sobre Hombre Sol y Mujer Luna constituyen la parte central de una de las ceremonias más importante de la sociedad selk'nam como es el *hain*.

De las investigaciones sistemáticas realizadas sobre la mitología del pueblo aónik'enk se desprende que su tradición oral está poblada de narraciones que tienen un eje central en el personaje de Elal. En todos los contextos del escenario mítico la acción de esta personalidad es fundamental. Si bien existe en el imaginario un personaje llamado Kooch —que habitaba el mundo de las tinieblas

primigenias—, que crea la Tierra, el mar y los vientos, es finalmente Elal quien transforma en el mundo del mito todo el paisaje natural y cultural que los aónik'enk observan hoy. Él es el creador de los aónik'enk. Se le presenta como un antepasado relacionado mediante parentesco con los actuales grupos y constituye una personalidad suprema, pues de él derivan todas las cosas de la realidad. «Se le concibe como un ser dotado de poderes especiales, pero siempre en la medida del hombre, como lo demuestra el hecho de manejarse con los elementos de la cultura tehuelche» (Bórmida y Siffredi, 1969-1970: 237). Es quien transforma el paisaje formando los ríos, cerros, islas, pero es también el eje moral, al prohibir el incesto y ordenar el tabú de los nombres; además dictamina y domina el orden social en lo que se refiere a la división del trabajo, el matrimonio y la muerte (*ibid.*). Del mismo modo, desempeña el papel de un héroe clásico al enfrentarse y triunfar sobre todos los elementos que quieren atentar contra la existencia del hombre, venciendo al Sol y a la Luna, al avestruz, al guanaco macho, y destruyendo a los seres devoradores de hombres, que en el ideario de esta sociedad son la ballena y el cañadón.

A diferencia de selk'nam y aónik'enk, el mundo mítico de los káweskar está más ligado a la creencia en espíritus. No elabora un relato con acciones complejas y temáticas, ni desarrolla una personalidad que organice el mundo del mito[3]. Es posible, sin embargo, reconocer un espíritu supremo, Xólas, que es invisible a los ojos de los hombres, pero que gobierna su destino, constituyendo el inicio y el final de la existencia para el hombre káweskar; decide la vida y la muerte, es quien otorga el *yispi* o alma en el momento de nacer y es quien la recibe en el momento de su muerte. En este sentido, es el creador del hombre. De igual forma, existen una serie de espíritus que tutelan esferas más particulares de la vida como Ayayema, Kwatcho, Mwono, entre otros, y que representan más bien fuerzas que guían el destino de los hombres, sin convertirse en personajes con un desarrollo propio y con acciones definidas en el contexto del mito. Ayayema es el espíritu que gobierna el mal, habita los pantanos y se manifiesta especialmente de noche; es dador de en-

3. Debemos recordar en este punto que la falta de sistematización de la tradición oral en esta difícil geografía y la condición especial de exterminio y disgregación a la que estuvieron sometidos los canoeros del extremo sur, fue un factor que imposibilitó reconstruir el mundo simbólico del mito, por lo que esta apreciación y caracterización general se efectúan teniendo en cuenta sólo la información disponible, principalmente los trabajos de Gusinde.

fermedades, de pesadillas, causante del vuelco de las canoas por el viento noroeste, domina el fuego para producir el incendio de las chozas, conduce a los muertos al sueño de los vivos para que vivan intranquilos (Moreno y Verdún, 1994; Montecinos, 2003). Por su parte, Kwatcho es el espíritu que deambula por la noche, que aparece especialmente en la costa y a quien anuncian los aullidos de los perros (Moreno y Verdún, 1994: 90). Y, por último, Mwono es el espíritu que habita en los glaciares y montañas, productor de los ruidos estrepitosos (*ibid.*). Estos espíritus no tienen una presencia física, son invisibles a los ojos de los hombres, sus acciones se reconocen sólo por sus efectos. En cuanto a la representación de algunos personajes en narraciones propiamente míticas, se tiene mención sólo de personalidades como la Mujer Luna, el Hombre Sol y el Arcoiris, vinculados directamente con el rito del *yinciháua*. Ellos se relacionan directamente con el tema central de la inversión del orden social en el contexto del mito, dando pie a una práctica ritual fundamental (*yincihúua*) en los contextos actuales.

Por su parte, la mitología de los yámanas está poblada de hermosos relatos que incorporan las acciones de los numerosos antepasados que se han transformado en el paisaje actual. Sin embargo, no logran formar un cuadro de acción mítica tan completo y coherente como los habitantes de la isla Grande de Tierra del Fuego. Los yámanas reconocen la presencia de un ser supremo, que es la ley moral y el creador del mundo, llamado Watawuineiwa. Esta personalidad acompaña todos los sucesos de la vida del hombre y la mujer, y dictamina incluso quién debe nacer y morir y en qué circunstancias (Gusinde, 1982; Moreno y Verdún, 1994; Montecinos, 2003). A diferencia del ser supremo de los selk'nam que constituye una personalidad bien definida, este ser supremo consiste más bien en un espíritu propiamente dicho, que no tiene nombre propio (como Temakuel en la sociedad selk'nam), como se aprecia al conocer sus variadas denominaciones: «El Anciano en el Cielo», «El muy Anciano», «El Padre», «El único que ostenta el poder», entre otros (Gusinde, 1982; Moreno y Verdún, 1994; Montecinos, 2003). Se concibe, por tanto, como una esencia permanente confinada en el mundo invisible, pero omnipresente para el mundo mental y práctico yámana. En el mundo mítico propiamente dicho hallamos personajes centrales como los hermanos Yoálox, Tarywalën (Hombre Sol mayor), Lem (Hombre Sol menor), Akáinix (Arcoiris), Hanuxa (Mujer Luna), Sinuluwatauineiwa watuwa u Hombre de Piedra y Omóna (Colibrí). Los primeros son los que dictaminan las actividades medulares de la sociedad yámana, desde

las labores de subsistencia y domésticas hasta las normas de copulación y del parto (Gusinde, 1982: 1131-1158). El conjunto formado por Tarywalën (Hombre Sol mayor), Lem (Hombre Sol menor), Akáinix (Arcoiris) y Hanuxa (Mujer Luna) conforma el universo de personajes ligados a la ceremonia del *kina*. Estas personalidades representaban la inversión del orden de las cosas en el tiempo mítico, siendo las mujeres las que dictaminaban los quehaceres del grupo y dominaban a los hombres. Mientras que Sinuluwatauineiwa watuwa es un personaje que cumple el papel de cazador de hombres y raptor de mujeres —al modo del monstruo devorador de hombres en la mitología selk'nam—, pero que tiene en un comienzo una relación mucho más estrecha con la humanidad, pues es recogido y criado por las mujeres yámanas. El liberador de los yámanas de las manos del Hombre de Piedra es Omóna, que es un hombre pequeñito y un hábil cazador que actúa ayudado por el gran número de mujeres raptadas por Sinuluwatauineiwa watuwa.

Todos los personajes mencionados se relacionan con los escenarios míticos, dando cuenta de temas recurrentes en el ideario de las sociedades australes. A continuación presentamos relatos transcritos a partir de una aproximación temática, que deja entrever similitudes y variantes interesantes en el pensamiento de los sélk'nam, aónik'enk, káweskar y yámanas.

II. LA CREACIÓN DEL HOMBRE Y LOS ANTEPASADOS

En el pensamiento de las sociedades del extremo sur es recurrente la presencia de un ser supremo y creador. Éste en algunas ocasiones constituye una esencia omnipresente ligada íntimamente a los sucesos cotidianos, como sucede con Xólas en los káweskar y Watawuineiwa en el pensamiento yámana (Gusinde, 1982, 1991; Moreno y Verdún, 1994; Montecinos, 2003). En ambos casos constituye una ley moral que rige los destinos. Se vincula implícitamente a la creación del hombre y explícitamente a la creación y el destino del alma, en el caso de Xólas, y más directamente con los sucesos cotidianos en el de Watawuineiwa. En cambio, en el pensamiento selk'nam y aónik'enk existen personalidades que habitan en el origen del mundo, que determinan la primera conformación del paisaje, pero que no intervienen en la vida terrenal de los grupos humanos. En la caso de los primeros, Temaukel es creador del mundo invisible a los ojos de los hombres, de la Tierra primigenia sin forma y del Cielo sin astros, determina la muerte del selk'nam,

pero no su existencia terrenal; es omnipresente y el creador de la autoridad moral (Gusinde, 1990; 502). Temaukel es también quien envía el primer hombre a la Tierra informe. En cambio, en el pensamiento aónik'enk, Kooch es un ser asociado al origen del mundo, que habita un espacio en tinieblas, anterior a la creación, y es quien instaura los elementos básicos del paisaje (Tierra, mar y vientos), pero sin relación directa con la creación del hombre y sus descendientes ni con los dictámenes morales[4].

En lo que se refiere a los relatos selk'nam, éstos exponen claramente el origen del hombre y los antepasados. Temaukel es quien envía al mundo a Kenós, considerado el primer hombre y organizador del mundo selk'nam. Este primer hombre se convertiría en el creador material de los antepasados con el fin de poblar la Tierra informe que habitaba solo:

> Cuando Kenós había peregrinado por todo el ancho mundo, regresó nuevamente hasta aquí. Entregó esta tierra a los selk'nam. En aquel entonces, Kenós estaba totalmente solo. Nadie más que él había en la Tierra. Miró en torno suyo. Fue hacia un lugar húmedo (pantanoso). Aquí extrajo un *háruwenhhnos* (terrón de raicilla, mata de hierba con tierra adherida) al que exprimió el agua. Con este terrón formó un *se'es* (*genitale masculinum*). Lo depositó en la tierra. Luego extrajo otro terrón; y a éste también le exprimió el agua. Con él formó un *asken* (*genitale femeninum*), y lo depositó frente a aquél. Kenós dejó juntos a ambos (terrones) y se fue de aquel lugar. Durante la noche los dos terrones se unieron. De esto surgió (*sár'en*, haber nacido) uno, (conformado) igual que un hombre: *kórke howenh pená* (¡éste fue el primer antepasado!). Aquél [antepasado], empero, creció inmediatamente (= se convirtió en una figura completamente desarrollada). Cuando llegó la noche siguiente, aquellas dos figuras se unieron nuevamente. Otra vez nació inmediatamente uno (= un individuo humanoide): ése fue el segundo antepasado. Éste también creció rápidamente. De nuevo se separaron ambas figuras de tierra y yacieron uno junto a la otra. Y así sucedió todas las noches, durante mucho tiempo: cada noche surgía un nuevo antepasado. Rápidamente se pobló nuestro territorio. Al cabo de un buen tiempo había mujeres en buen número. A partir de entonces se unieron hombre y mujer. La cantidad de personas aumentó continuamente (Gusinde, 1990: 549; informante, Tenenesk, 1923).

Señalábamos antes que para el pensamiento aónik'enk existía una personalidad que representaría al dios del Cielo, Uék'kon, dador de vida y muerte. En relatos recogidos en la década de 1960 es posible observar que existieron versiones en las que se señala a este

4. Existiría en la mitología aónik'enk una personalidad (Uék'kon) que sería el dios del Cielo que habita la Luna y que se transformaría en el juez de las acciones éticas después de la muerte (Siffredi, 1969-1970: 248; Casamiquela, 1967: nota 28).

ser como el hacedor del paisaje primigenio a partir de un gran «caos acuático», dejando sólo una pequeña porción de tierra donde habitaba la primera pareja humana —región cercana al río Senguerr—, que se multiplicarían posteriormente (Siffredi, 1969-1970: 248). Sin embargo, la mayoría de las versiones otorgan a Elal el papel de modelador del paisaje tanto primigenio como actual y creador del hombre y de los animales, por lo que asumiría un papel equivalente al de Kenós en el ideario de los habitantes de Tierra del Fuego. Por ser el primer hombre, es él quien crea a los antepasados a partir de la tierra, quien dicta los preceptos morales (prohibición del incesto, reglas matrimoniales, entre otros) y organiza el mundo:

> Después Elal echó a la gente que había antes: el Lobo, los pájaros y los bichos, hizo a la paisanada, a los paisanos antiguos, *i'keu- kenk* (lit. «mis antepasados»). Con barro hizo dos muñequitos, una mujer y un hombre. Trabajaba con ellos, y con el tiempo se fueron haciendo gente, gente... hasta que tuvieron sangre y corazón. Ahí se aumentaron los paisanos (Bórmida y Siffredi, 1969-1970: 219. Informante, Ana Montenegro, Camasu Aike, 1967).

Los alacalufes, por su parte, identifican a Xólas con la deidad creadora y regidora de los destinos de su pueblo. Es el ser supremo y creador que otorga el alma o *yispi* a los hombres para darles vida y quien la recibe en el momento de la muerte:

> En el momento en que el desarrollo embrionario ha llegado a su punto final y el niño abandona el vientre materno, Xólas se preocupa de él, otorgándole plena atención. Al instante le envía desde su morada sobre las estrellas el alma individual, especial, llamada *yispi*. Ésta penetra inmediatamente en el cuerpo del pequeño que se separa de la madre. Este último, bajo la influencia del alma que penetra, comienza a temblar y a agitarse, hasta que lo domina paulatina y completamente. Se percibe un suspiro y gemido muy débil que se asemeja a un quedo guaguagua. Como consecuencia de ello el alma ha penetrado y llenado completamente todo el pequeño cuerpo.
>
> [...] esta entidad independiente que permanece ligada como una unidad con el cuerpo durante toda la existencia terrenal, no se puede concebir directamente en forma material. Sin causar molestias penetra en todo el cuerpo y da vida a todas las partes o a los miembros. Una vez separada del cuerpo por la muerte ya no hay fronteras espaciales para el alma, se va hacia las estrellas, directamente a la morada de Xólas (Gusinde, 1991: 455).

La tradición oral káweskar no dispone de un relato que señale explícitamente la creación de los antepasados y del paisaje primigenio, como ocurre en los habitantes de Tierra del Fuego. Sólo es

posible encontrar referencias vagas de quienes se imaginan son los primeros antepasados, de los que se consideran descendientes. En este ideario se trata de un par de hermanos llamados Yálok'eksis:

> Después de que ambos hubieran permanecido por largo tiempo en esta Tierra, ascendieron al firmamento. Constituyeron el comienzo de todos los habitantes de la Tierra, de modo que todos los actuales halakwulup reconocen en ellos sus lejanos parientes y se consideran sus descendientes (Gusinde, 1991; 535).

Al igual que sucede en el pensamiento káweskar, los yámanas no disponen explícitamente de episodios sobre la creación del primer antepasado u hombre ni de la Tierra primigenia. El mundo es lo dado. Sin embargo, consideran que los primeros hombres y habitantes de la Tierra fueron la pareja de hermanos Yoálox. Ellos constituyen el origen del mundo, pero no en el sentido de ser primigenios o hacedores del mundo visible, pues en la conciencia mítica yámana parece no existir la necesidad de explicar el origen de la Tierra y el mundo primero. La narrativa mítica se inicia sobre este mundo ya resuelto. Con respecto a los hermanos, es posible mencionar que Yoálox menor desempeña un papel parecido al de Kenós y Elal, pues es quien crea a la primera mujer con sus propias manos, pero su acción está en directa relación con su intención de saciar el placer sexual:

> Cierto día, el Yoálox menor sintió una gran lascivia e intentó por todos los medios satisfacerla. Con esta intención formó un cuerpo humano. En él abrió primero la cuenca de los ojos *et immisit membrum suum magnum* [e introdujo su gran miembro], pero no quedó satisfecho. Luego abrió dos orificios debajo de la nariz, pero tampoco en este lugar encontró placer. En seguida abrió a ambos lados de la cabeza las aberturas del oído, pero aquí tampoco llegó a la satisfacción que buscaba. Ahora abrió una ancha boca, pero esto asimismo no lo satisfizo. Siguió con sus intentos de satisfacer su lascivia, y lo hizo en las axilas, en los pechos, en el ombligo; pero nada de eso le causaba placer. Por último abrió una abertura entre las piernas, y aquí por fin encontró plena satisfacción.
>
> Más adelante instruyó a los hombres a cerca de esto. Desde entonces ellos también saben de qué manera pueden satisfacer su lascivia (Gusinde, 1982: 1141).

De este modo en las personalidades de Kenós, Elal, los hermanos Yálok'eksis y Yoálox los grupos australes construyen la realidad imaginada y comprenden el advenimiento del mundo y de su existencia social y material.

III. SALVACIÓN DE LA HUMANIDAD DE LAS AMENAZAS Y LOS DEVORADORES DE HOMBRES

Una vez creados los antepasados y el mundo primigenio, el ideario de las sociedades australes elabora una serie de personajes que amenazan la existencia de la humanidad primera. Habitualmente corresponden a personajes de apariencia aberrante que devoran o matan hombres. Su expresión se manifiesta de modo diferenciado en la mitología, pues cada sociedad ha construido personalidades con características disímiles[5]. Así, para los selk'nam existen dos tipos de devoradores de hombres que se relacionan con distintos tiempos míticos y se distinguen fundamentalmente por el tipo de víctimas. Mientras uno constituye una amenaza para la humanidad en general, otro lo es exclusivamente para los varones. En los tiempos primigenios existía Cáskels, que es un gigante de apariencia monstruosa, pero también un hombre. Se atavía con la piel de sus víctimas y confecciona una diadema con el pelo del pubis de mujeres, teniendo especial preferencia por el de las que están a punto de dar a luz. Pero también es posible distinguir un devorador de hombres femenino que amenaza aun en la actualidad a los varones selk'nam. Nos referimos a Krá, la Mujer Luna, personaje mítico central para el establecimiento del orden social y ritual actuales, y frente a la cual no existe una personalidad salvadora[6].

En el caso de los aónik'enk se dan situaciones más heterogéneas, pues por un lado existe un devorador de hombres primigenio que es el propio padre del héroe mítico Elal, Elal Viejo, que mata, cocina y devora a la madre de su hijo y de quien Elal logra escapar gracias a la ayuda de su abuela, Térrguerr, a la que posteriormente mata. La otra gran amenaza es el propio Sol, que quema y mata hombres a modo de pasatiempo. Finalmente, encontramos dos devoradores de hombres personificados en una Ballena y un Cañadón. La característica básica de ambos es que no devoran sólo hombres, sino que constituyen una amenaza para la pervivencia de diversas especies.

5. No hemos encontrado referencias claras con respecto a esta temática en el pensamiento káweskar. Probablemente —y como señalábamos— debido a la información mitológica fragmentaria.

6. Debemos mencionar que en el pensamiento selk'nam existe otra gran amenaza en los tiempos primigenios que es una mujer llamada Taita, pero que no es asesina ni devoradora de hombres, sólo los reprime. También existe otra de característica salvadora, Táiyin; sin embargo, la acción de esta última se relaciona fundamentalmente con una liberación y, especialmente, con la conformación del paisaje actual como base del asentamiento y consecuente organización social en grupos de linajes.

Los yamanas, por su parte, construyen un personaje bastante interesante llamado Sinuluwatauineiwa watuwa, que es un Hombre de Piedra. Éste es encontrado por una mujer yamana y llevado a vivir a su comunidad, la de los humanos. Posee etapas de desarrollo homólogo al de los hombres, distinguiéndose claramente un momento de lactancia y adultez. Y es fundamentalmente un raptor de mujeres y asesino de hombres, lo que también le distingue de los otros personajes.

Asimismo existen personalidades que liberan o salvan a la humanidad de estas amenazas. En esta acción son centrales Kwányip y Elal, en los selk'nam y aónik'enk, respectivamente, mientras que en el pensamiento yamana esta situación es producto de la acción conjunta de Omóna y las mujeres raptadas por Sinuluwatauineiwa watuwa.

Para el pensamiento selk'nam Kwányip desempeña un papel fundamental en la conformación del universo mitológico. Esta personalidad no sólo tiene la característica «negativa» de haber instaurado la muerte, sino que es también el salvador, quien liberó a la humanidad de las primeras edades del gigante devorador de hombres, Cáskels. Los relatos nos señalan con respecto a éste:

> Cáskels era un hombre maligno. Por eso resultaba muy peligroso para la demás gente. No se alimentaba con la carne de los guanacos, sino que devoraba sólo carne humana. Se dedicaba a cazar otros hombres. Cada vez que podía atrapar alguna persona la mataba (Gusinde, 1990: 568).

Este gigante habitaba en una gran quebrada donde aún hoy se observan las evidencias de su caza:

> [...] vivía a orillas del río Mac Lenan. Allí estaba su enorme choza (una quebrada extensa). Esta quebrada sigue llamándose Cáskels ke káuwi. Está ubicada dentro del perímetro de la Estancia Vicuña. En ese lugar se observan actualmente muchos huesos. Éstos provienen de muchos hombres que aquel monstruo ha devorado... (*ibid*.).

Sus presas preferidas eran las mujeres y los niños:

> [...] con gran placer mataba a las mujeres, y les cortaba la piel de la región púbica. Se alegraba sobremanera si esta parte estaba provista de abundante vello. Cosía estos pedazos uno con otro para formar un *kócel*, adorno que siempre llevaba en la frente. Este lúgubre cazador tenía un aspecto horrible con tal adorno.
>
> Cuando localizaba a una mujer embarazada, la perseguía con especial placer. No cabía en sí por el gozo de haber cazado y matado a una mujer

así; sobre todo si el embarazo era avanzado. Arrastraba el cadáver a su choza. De inmediato ponía todo el cuerpo junto al fuego para que se asara, dejando el embrión en el cuerpo materno. Este asado le gustaba especialmente (Gusinde, 1990: 569).

Finalmente Kwányip logra matar a Cáskels:

Desde hacía mucho tiempo, Kwányip tenía una ira inmensa contra aquel monstruo, ante el que todos temblaban y debían esconderse temerosos. Kwányip también había visto lo mal que lo pasaban sus sobrinos allí con Cáskels. Quería ultimar a ese monstruo [...] Pero éste era terriblemente fuerte y muy peligroso. Un día, Kwányip se había acercado nuevamente a la choza de Cáskels. Éste justamente estaba presente, sentado junto al fuego. Kwányip vio cómo sus sobrinos se habían ensuciado otra vez sus manos, y también estaban manchados de pies a cabeza con sangre y excrementos. Todo el día habían tenido que limpiar las entrañas de hombres muertos por el monstruo [...] Kwányip hizo a los dos Sasán una seña disimulada. Les dijo: «¡Cuando Cáskels abandone nuevamente la choza, entonces corred rápidamente hacia allí, hacia aquel lugar!». Y Kwányip les enseñó aquel escondite. Él mismo se alejó disimuladamente y con rapidez. Cáskels no se percató de nada. Pero Kwányip se trasladó al lugar que había indicado a sus sobrinos. Allí esperó la llegada de éstos.

Cáskels abandonó pronto su choza. Salió nuevamente a cazar hombres. Éste era el momento favorable y los dos muchachos salieron corriendo rápidamente. Pronto alcanzaron el escondite que les había señalado su tío.

Mas tarde, Cáskels regresó a su choza. Llamó a los dos Sasán, pero éstos ya no se hallaban allí [...] Lleno de ira se puso de pie y miró en derredor suyo. Buscó las huellas de los pies de aquellos muchachos. Con gran enojo dijo para sí: «¡Éstos dos se me han escapado!». Inmediatamente corrió en la dirección de sus huellas [...] Pronto se acercó al lugar donde estaba escondido Kwányip.

Los dos muchachos habían cruzado un río, y Kwányip les había ayudado a hacerlo, porque rápidamente había acercado ambas orillas. El río quedó entonces tan estrecho, que cada uno de los muchachos pudo cruzarlo de un solo paso. Cuando los dos Sasán lo hubieron cruzado, el río volvió a recuperar en seguida su ancho original. Siguiendo las huellas de los dos Sasán, Cáskels había alcanzado al poco tiempo la orilla de aquel río. Inmediatamente entró al agua y caminó por el profundo lecho del río. Así llegó a la otra orilla. Entonces quiso trepar nuevamente a tierra [...] Pero Kwányip hizo que esta orilla se ablandara completamente, la convirtió en un lodazal. Grandes terrones de pasto se desplomaban apenas Cáskels los pisaba. Cuando quería sujetarse con las manos, se resbalaba. Así chapoteaba por el lodo y se hundía cada vez más. Con pies y manos procuraba salir de la tierra blanda, pantanosa. Una y otra vez los terrones con pasto se desplomaban y caían de la orilla. Todo ese pataleo y el tratar de sujetarse con las manos lo habían cansado terriblemente.

Ahora Kwányip hizo que repentinamente se produjera un intenso frío. Se formó hielo, y también se endureció la tierra. Asimismo, la orilla adquirió rápidamente firmeza y resistencia. Cáskels pudo por fin salir del agua. Penosamente se arrastró hasta alcanzar la orilla.

Totalmente agotado, se acostó aquí en la orilla. Sólo podía jadear quedamente: «¡Me siento muy mal!...». Al cabo de poco tiempo, Cáskels gemía lastimosamente. Gritó lo más fuerte que podía: «¡Ay de mí! ¡Si alguien me quisiera ayudar...!». Estaba tendido allí en la orilla y apretaba el rostro fuertemente contra la tierra. Kwányip había observado todo eso perfectamente, pues estaba escondido en las inmediaciones. Entonces salió de su escondite y se paró frente a Cáskels. Éste gemía fuertemente y de inmediato dijo a Kwányip: «Me siento muy mal... ¡Si alguien me quisiera ayudar...!». Kwányip respondió: «Bien, ¡te ayudaré!... ¿Dónde sientes tus dolores?». Cáskels contestó: «¡Ay, toda la espalda me duele mucho!». Diciendo esto, se pasó la mano por la espalda gimiendo mucho. Entonces Kwányip dijo: «Está bien, ¡quédate así, tendido!». El monstruo yacía en tierra, extendido, con la cara hacia abajo [...] Kwányip agregó: «Inmediatamente me quitaré mis sandalias y apoyaré suavemente mi pie: de este modo el dolor pasará rápidamente». A esto respondió Cáskels: «Sí, pon tu pie en mi espalda. ¡Pero hazlo en forma muy suave, pues tengo dolores terribles!». [...] Y volvió a gemir fuertemente. Entonces Kwányip colocó su pie derecho repentinamente con toda su fuerza, exactamente en la parte media de la espalda de Cáskels. ¡De un solo golpe quebró la columna dorsal de Cáskels! Éste aulló terriblemente y gimió a voz en cuello. Entonces el peligroso Cáskels se desplomó. ¡Ahora estaba muerto!

[...] Cáskels, empero, quedó tendido allí. Se convirtió en una gran roca. Allí en Cácis se lo puede ver aún hoy, y su figura es muy fácil de reconocer (Gusinde, 1990: 572-574).

Como indicamos anteriormente el otro devorador de hombres, Krá, se relaciona directamente con la humanidad actual; frente a él no existe una personalidad salvadora. Su característica fundamental es que no constituye una amenaza para la humanidad, sino sólo para los varones, lo que le diferencia fundamentalmente de Cáskels, que tenía preferencia por mujeres y niños. La Mujer Luna odia a los varones a partir de los sucesos acontecidos en la choza ceremonial del *klóketen*, donde su marido le proporcionó tantos golpes que la dejó marcada. Por este motivo se transforma en una eterna devoradora de varones, especialmente de niños:

Durante aquella tremenda revolución, el Hombre Sol golpeó a su mujer con un leño encendido. Como resultado, la mujer sufrió graves quemaduras. Las cicatrices que dejaron estas quemaduras las tiene aún hoy. El Hombre Sol quiere que su mujer tramposa quede así (marcada).

La Mujer Luna nos odia a nosotros, los hombres, tremendamente. Nadie está a salvo de ella. Mata furtivamente a uno de nosotros y lo devora.

Más de uno de nosotros ya ha perecido de esta manera, pues ella es una *xón* (chamán) poderosa (Gusinde, 1990; Montecinos, 2003).

Su poder no ha disminuido desde que está allí en el firmamento. Cuando su ira contra nosotros, los hombres, crece mucho, aparece totalmente teñida de rojo. Es entonces cuando devora nuevamente hombres, en especial niños. El color rojo que se puede apreciar en ella en esa oportunidad proviene de la sangre humana que consume.

Recién desde aquella gran lucha en la choza ceremonial la Mujer Luna se muestra tan irritada como para devorar seres humanos. Siempre ha odiado a los hombres. Por eso nuestra rabia contra aquella mujer es tan grande. Es cierto que el Hombre Sol persigue a su mujer lleno de deseos de venganza, pero nunca la puede alcanzar. Ella es muy astuta y además una *xón* (Gusinde, 1990: 577. Informante, Saipoten, 1919).

En el pensamiento de los aónik'enk se mencionan al menos cuatro amenazas para la humanidad. Un asesino de hombres personificado en la figura del Sol y tres devoradores de hombres: Elal Viejo, la Ballena y el Cañadón. En este ideario la figura del padre de Elal puede asimilarse al gigante Cáskels, pues ambos son varones y devoran preferencialmente mujeres embarazadas:

El padre de Elal es Elal Viejo, hombre malo; la madre es hija de Térrguerr. Elal Viejo mató a la mujer para comerla, sacó a Elal Chico y lo tiró lejos para que se oreara un poco y después comérselo. Mientras estaba carneando a la mujer como capón, vino Térrguerr y se llevó al nieto para el toldo de ella. Y cuando vino Elal Viejo a buscar al chico para comérselo, no lo encontró. Enojado, se puso a escarbar la tierra y no sacó nada, ni al hijo ni a la suegra con el hijo. Los quería matar, quería matar a la suegra con el hijo. ¡Y escarbaba... escarbaba... nada..., se gastó todos los dedos! La Térrguerr se quedó con su nieto ahí, y la señora la comió él: hizo churrascos y asado con media res de la mujer, y la comió (Bórmida y Siffredi, 1969-1970: 214-215).

Posteriormente Elal se venga de su padre y salva a la humanidad de este primer devorador:

Entonces Elal se fue a encontrar con el Viejo: «¿Quién me va a hacer *chók(e)r*[7]? Me quiero hacer un *chók(e)r*», le dice el padre. Y como Elal Viejo tenía la muerte en el talón, el Hijo lo quería matar pegándole en el talón. Entonces Elal le pegó una patada y se arrancó [...] El viejo Elal se enojó y lo empezó a seguir: «¡Mirá para atrás, mirá para atrás!», le decía. «No quiero», decía Elal. «Mirá para atrás, mirá para atrás», insistía el otro. Ni miró para atrás. ¡Que guanaco, no bota de guanaco, hombre! Elal puso

7. Botas confeccionadas con cuero de guanaco (Bórmida y Siffredi, 1969-1970).

cerros con monte espeso de *ák(e)l(e)j* (algarrobo); él pasó el monte, y ahí se rompió todo el padre, con los pinches se rompió todo el cuerpo y se sacó todas las tripas. Se quedó con la panza nomás, y se fue corriendo con la panza sin tripas. Y siguió nomás, siguió nomás, y la panza se cayó cerca del mar. El cuerpo de él no se ve, no se sabe dónde quedó, pero la panza sí: es una roca ahora (Bórmida y Siffredi, 1969-1970: 215. Informante, Ana Montenegro de Yebes, Camasu Aike, 1967).

Por su parte, la creación de la Ballena y el Cañadón como devoradores establecen diferencias interesantes con la creencia selk'nam. La primera es que no devoran exclusivamente varones, sino también insectos o animales. En este sentido, existe una transformación interesante de Elal en tábano, cuyo fin era engañar a su victimario para salvar a los hombres atrapados en su interior y librarlos así de esa suerte. Y otra característica, que se desprende de la anterior, es que en los relatos de los tehuelches meridionales las víctimas pueden salvarse, no así en los mitos selk'nam, donde los devorados perecen para siempre, encontrándose incluso vestigios de las matanzas de Cáskels. De este modo, la distinción más evidente entre los habitantes de Tierra del Fuego y los aónik'enk es que los primeros conciben un hombre con apariencia monstruosa, e incluso es su acto de cacería el que le proporciona el material para concretar su estética (piel humana y vello púbico para ataviarse), mientras que los segundos recurren no sólo a la figura de un hombre devorador —Elal Viejo— sino también a la personificación de un animal o un accidente geográfico, que amenazan no sólo a la humanidad sino a todas las especies creadas:

Por el lado de Deseado había una Ballena, Ualán, que comía gente. Ella estaba viviendo en un cañadón al lado de la mar. Todo bicho que venía cerca de ella todo tragaba, todo comía. Todo bicho: perro que pasaba, zorro que pasaba, gato montés que pasaba, todo pájaro, todo tragaba. Y morían ahí adentro, nomás. Bueno, se perdían muchos paisanos: salían al campo a cazar y no volvían nunca más a las carpas. Nada, el caballo, ni perro, los tragaba con caballo todo.

Entonces los paisanos le dijeron a Elal: «¿Qué es eso? ¿Qué es lo que pasa? Estamos perdiendo a la gente. Cada paisano que sale al campo no vuelve más a la carpa. ¿Qué es eso? Qué..., vamos a ver». «Bueno, yo sé lo que pasa —dice Elal—, mañana voy a ir, así que vayan ustedes pero no se acerquen, caminen lejos nomás. ¡Ahí van a ver lo que voy a hacer yo con ella!». Entonces los paisanos salieron al campo y cazaron avestruces, pero ahí andaban siempre sin acercarse.

Al otro día la Ballena estaba ahí, y un Tábano, igual que este que está molestando, le pasaba vuelta a vuelta en los ojos, en la boca; vuelta a vuel-

ta le pinchaba los ojos. Era Elal que se había puesto Tábano. «Bzz, Bzz...», hacía el Tábano; tanto joder que lo tragó. El otro estaba tocando donde estaba el corazón de ella. Encontró el corazón. «Quédate tranquilo, quédate tranquilo ahí; ¡no ves que me esta doliendo eso! Estás molestándome». Con el dolor que tenia, le tocaba el corazón y le tocaba el *tongurí* (aorta). «Duele mucho», decía la Ballena. La siguió tocando, y ahí fue donde le cortó el *tongurí*. Ahí murió ella: «Ay... me mató; yo no sé qué será este que tragué: ahora voy a morir», decía ella. Alcanzó a hablar dos, tres palabras nomás, y ahí nomás quedó.

Después Elal, hecho hombre otra vez, le abrió la panza con el cuchillo y salió. Los pobres paisanos que había tragado estaban medio muertos, medio vivos; algunos se salvaron. Los que habían estado una noche nomás, ésos se salvaron, pero los que habían estado dos días, ésos murieron de calor. Elal sacó afuera a los que estaban vivos y a los muertos también.

Después les dijo a los paisanos: «Salgan al campo nomás, no tengan miedo que no hay ningún bicho malo. La que comía gente la maté. Ahora no come más gente». Así que quedaron tranquilos los paisanos... (Bórmida y Siffredi, 1969-1970: 220. Informante, Ana Montenegro, Camusu Aike, 1967).

Una variante del mito de Ualán personifica al Cañadón como consumidor de hombres y de distintas especies:

En el Norte, por ahí donde se hizo el mundo, dicen que hay un cañadón que antes era como persona: tenía blandura y comía a la gente así nomás. Con el soplido llamaba a todas las personas y las metía con caballo y todo para adentro.

Entonces el que hizo el mundo supo también que andaba matando gente: ya le habían dicho que tuviera cuidado, que por ahí había uno de ésos. Y, bueno, se fue para allá y dicen que se hizo Tábano y se le acercó. Y claro... pegaba un soplido y lo mandaba a parar lejos; de allá se volvía otra vez; le pegaba otro soplido y lo tiraba otra vez; se volvía... Y así hasta que a lo último se aburrió y lo metió para adentro. Adentro —en la panza— había personas y algunas todavía estaban vivas; entonces él preguntó: «¿Alguno de ustedes no sabe? Esto tiene que tener de donde podamos salir, porque no puede ser pura piedra éste». Y bueno, buscó, y en la parte de abajo vio que tenía algo blando; ahí lo apretó y entonces el Cañadón se quejaba y decía: «Estén tranquilos y quédense adentro». Entonces él dijo: «Bueno, acá tiene la muerte éste, en la parte blanda. ¿Cuál de ustedes tiene cuchillo?». Alguno de ésos ha de haber sacado cuchillito, que tenían los pobres que iban a buscarse la vida por ahí cazando. Y por ahí él partió lo blando por el lado del *tongurí* (aorta). Sonó el malo ese y se formó un Cañadón. De ahí salieron todos los pobres paisanos; dicen que a gatas andaban... (Bórmida y Siffredi, 1969-1970: 223-224. Informante, Ataliva Murga, Vega Piaget, 1967).

En los relatos aónik'enk es posible observar también una diferencia en relación con sus vecinos, en cuanto lo que amenaza a la humanidad no es sólo un hombre o un monstruo sino también Keéguenken (Sol), que los tortura y quema, y sólo en ocasiones devora. En este sentido, en los mitos recogidos sobre la hija del Sol y la Luna es posible percibir esta situación:

> Keéguenken mataba a mucha gente porque tenía un *menuco* (pantano), donde iba la gente de espalda y no se salvaba más. Era como un pozo lleno de agua. Entonces cuando le llegaba una visita, el Sol hacía un fogón grande y quemaba a la gente. [...] (Bórmida y Siffredi, 1969-1970: 222. Informante, Ataliva Murga, Vega Piaget, 1967).

En el caso de los aónik'enk, existe una diferencia en lo que se refiere a las amenazas, y es que Elal no pretende matar a Keéguenken, sino sólo vengarse mediante un agravio a su honor materializado deshonrando a su hija:

> El Sol tenía mucho poder: a los paisanos que llegaban allá arriba al otro mundo se los comía, o los botaba por ahí; si no los hacía matar por lo bichos de su familia. Elal quiso ir allá de capricho, para ganarle: «Tanta gente de los paisanos que se perdió, ahora me voy yo, a mí no me va a hacer nada. Me voy a casar con la Hija, y después la dejo», dijo Elal, y cumplió con su palabra. De acá se fue montado en un guanaco hasta el mar y después siguió el viaje en Cisne —Kúkn—, que lo llevó para arriba. Iban volando cerca del mar, en rueda, dando vueltas para arriba porque derecho no podían llegar. «Me cansé», decía Kúkn, y entonces Elal botaba su flecha, y ahí se armaba una isla de esas que están en el mar cerca de Santa Cruz. Así llegaron donde el Sol. Ahí Elal se encontró con el Chingolo que andaba buscando matas: era la Sirvienta del Sol, encargada de juntar y cargar matas para hacer fuego. Ella le aconsejó y le dijo todo lo que sabía del Sol y lo que tenía que hacer; todo le dijo, por eso es que Elal ya iba sabiendo: «Si el Sol te dice: ¿no encontraste gente?, decíle que no». El Chingolo le aconsejó bien que no dijera nada.
>
> Después Elal fue para el toldo del Sol, quería casarse con la Hija, pero éste no se la quería dar. El Sol le dio varios trabajos: primero lo hizo sentar en un pozo hondo para que cayera adentro, pero Elal, con su poder, secó el pozo con tierra que había llevado de acá. Entonces ya le iba ganando al Sol. Después vino acercándose un lagarto grande donde estaba Elal, pero él ya tenía su flecha lista, y cuando estaba cerca le pegó un flechazo y lo mató. Seguía ganando... Entonces la vieja del Kéeguenken (Sol) le pidió un huevo para usar la cáscara como jarro para tomar agua. Elal le dijo: «¿Dónde voy a encontrar eso?». «Allá hay un avestruz echado», dijo la Luna. El avestruz era para matarlo a Elal. Bueno, dejaron dos huevos, uno a cada lado de donde tenía que pasar Elal, y Avestruz estaba echado atrás.

Cuando venía acercándose Elal a Avestruz, los dos huevos reventaron para pegarle, pero él se puso una gorra de piedras, se llenó la cabeza de piedras, y entonces los huevos se reventaron contra las piedras y ahí quedaron, sin hacerle daño. Se acercó más a Avestruz, que se levantó para matarlo, pisotearlo, morderlo. Entonces Elal se paró, apuntando bien, apuntando bien con su flecha; se acercó, se acercó y despacito le pegó en la cabeza; no le dio tiempo a Avestruz para que lo atacara; ahí no más quedó Avestruz, lo mató y le llevó dos huevos a la Luna.

Kéeguenkon (Luna) se quedó triste porque Lagarto y Avestruz son familia de ella; estaban acostumbrados a matar la gente de acá porque no querían que la Hija se casara con ninguno de acá (aónik'enk).

Después Elal se fue otra vez porque le pidieron cogote de guanaco. «¿Dónde voy a conseguir guanacos acá?». «Hay un guanaco macho allá arriba, en el cerro», le contestó la Luna. Bueno, fue para allá; iba para allá... iba para allá; Guanaco empezó a bajar enojado y gritaba. Elal dice: «Bueno, yo quiero hacerme un guanaquito chico, un barbucho», y se hizo el barbucho, chiquito guanaco de años. Bajó Guanaco, y al lado de una laguna se largó Elal hecho barbucho. El Guanaco macho estaba por cacharlo, y entonces Elal dice: «Ikónon, Ikónon, Ikónon...» y se hizo un *menuco* (pantano); llamó a la abuela para que lo salvara y ésta se hizo *menuco*; ahí cayó Guanaco; entonces Elal se hizo hombre y le pegó con las boleadoras en la cabeza. Ahí quedó Guanaco en el *menuco*. Elal le sacó el cogote y se lo llevó a la Luna, que se lo había pedido: «Aquí traigo el cogote». Bueno, ahí lloró la Kéeguenkon porque se iba terminando la familia de ella: «Está bien —dice Kéeguenkon—, eso está bien». «Ah, ¿y qué más?», preguntó Elal. «Tiene que ir para allá a aquel cerro alto para buscar *káan* (raspador), para raspar». Bueno, él se fue caminando para allá, ya sabía que el cerro se iba a abrir y a reventar igual que una escopeta para matarlo; largaba esas piedras, raspadores. En eso el cerro reventó: «Bun... bun...». Ahí se sentó Elal y llamó: «¡Ikónon, Ikónon! Yo quiero hacer un ranchito de piedra». La abuela puso un ranchito de piedra y Elal se sentó adentro. «Dun... dun...», hacía el Cerro, largando los raspadores, pero no le pudo hacer nada a Elal. Bueno, ahí se levantó, movió la puerta, juntó raspadores, y se los llevó. La Ikónon (abuela) deshizo el toldo y se fue con la caza. Elal volvió donde la Luna: «Éstos son los raspadores que me pidió; ahí están», dice.

Entonces el Sol y la Luna ya no pidieron más cosas, se quedaron tristes porque ya no tenían más poder y no tenían más familia; habían sido poderosos para matar a los paisanos de acá. «Entonces, ¿ahora qué vamos a hacer?, ¿qué quiere usted?», dijo el Sol. «Yo me quiero casar con tu hija». «Tengo dos hijas», dice el Sol; pero esas dos no eran hijas de él, sirvientas nomás. A la hija la habían escondido, la tenía tapada y quería darle una de las sirvientas. Entonces Elal dijo: «Yo no vine por esto, yo vine por tu hija, no quiero una sirvienta». «Yo no tengo hija, éstas nomás, son dos», dijo Keénguenkon. «No —dice Kéeguenkon—, no hay otra, no... no hay nada». «Bueno, si no hay otra, yo no vengo por éstas, yo no quiero ninguna de ellas». A la hija la tenían tapada en una carpita bien armada, bien estaqueada. Entonces Elal llamó a la abuela: «¡Ikónon, Ikónon, manda

viento fuerte para voltear el toldo!». En eso vino un ciclón que sacó la carpa limpita. Ahí estaba la hija, toda tapada y legañosa. El Sol le había hecho legañas, la había puesto toda mal. «Yo vine por esta mujer, para casarme con ella», dice Elal. «¿Y qué va a hacer con ella? ¿Para qué vale esa mujer?», dice Kéeguenken. «No importa, va a valer para mí, yo me caso con ella». «Bueno —dijo el Sol—, cásate nomás, pero no te va a servir. ¿Quién va a tener esa mujer?». «No, sí me va a servir —dijo Elal—, yo la voy a tener».

Una vez que el Sol le dio a Hija, la limpió con la mano y soltó toda esa cáscara que tenía; quedó linda la muchacha. Después Elal llamó a la abuela: «Ikónon, Ikónon», para irse a dormir con la mujer. Si tocaba a la mujer se hubieran muerto los dos, como pasó con Lobo, pero al llamar a la abuela a su lado, ella quedó haciendo su trabajito para que no murieran mientras Elal hacía todas sus cosas con la mujer. La abuela lo cuidaba, y como sabía todo, a Elal no le pasó nada.

El Sol estaba muy contento y decía: «Ahora mañana lo vamos a botar para allá, a la Tierra»; pero Elal se levantó antes que saliera el Sol y le ganó. «Bueno, ya me ganaste, está bien». Elal se quedó ahí como cinco o siete días y después dijo: «Ahora me voy a pasear para abajo». «Entonces seguro que no vas a venir más», dijo Mujer... «No, sí voy a venir». Mujer no lo dejaba venir para acá, pero él vino. Su abuelita lo llevó para abajo, dando vueltas, bajando, hasta que llegó acá. Mujer lo venía siguiendo de a pie; entonces él se fue hacia el mar, pero se quedó donde había poca agua. Mujer, en cambio, se fue hundiendo en lo más hondo del mar. Elal no quiso casarse con ella, lo hizo de picardía nomás. Entonces, él iba caminando y Mujer se perdió en el mar y ahí quedó para siempre; ahora la llaman Sirena.

Cuando sale la Luna nueva sube el mar y se enoja, echa espuma; Sirena lo hace mover porque ve a la mamá de ella arriba, y cuando la Luna va bajando, también va bajando el mar.

El Sol dicen que bajó después de Hija, la vino siguiendo. Allá en el Norte está la foto de él, donde se sentó: están las dos patas, patas largas. Después como no la encontró volvió para arriba (Bórmida y Siffredi, 1969-1970: 215-217. Informante, Ana Montenegro de Yebes, Camusu Aike, 1967).

Por su parte, para los yámanas, Sinuluwatauineiwa watuwa u Hombre de Piedra era el enemigo más próximo a la humanidad. En el ideario de esta sociedad Sinuluwatauineiwa watuwa es un personaje que asesina a los hombres para quedarse con las mujeres. Tiene algunas características de los monstruos devoradores presentes en las narraciones de los cazadores terrestres fueguinos; sin embargo, el pensamiento yámana incorpora variantes interesantes. La más obvia es la naturaleza de su constitución: es de piedra. Otra característica es que es el único personaje que recorre un ciclo de

vida de niño a adulto, que es relatado en la narración. De niño es recogido y criado por las mujeres yámanas, a quienes, siendo aún niño, asesina y les arranca el pecho, para luego —en su adultez— capturarlas, llevarlas a su choza y tenerlas a todas como esposas, engendrando hijos, de los que deja vivos únicamente a las niñas. Pero nada señalan los relatos sobre qué hacía con los varones y los niños, y no se sabe si los devoraba. Del mismo modo es novedoso que la destrucción final del Hombre de Piedra sea una actividad en equipo entre las mujeres que estaban prisioneras y Omóna. Éste es un hombre pequeñito al que las mujeres tenían oculto, que les confeccionaba flechas, que ellas guardaron hasta el momento propicio de ser utilizadas. En este sentido, Omóna es un liberador del destino de los varones y mujeres yámanas, pero que no se identifica con el Kwányip o Táiyin de los selk'nam o el Elal de los aónik'enk. Transcribimos a continuación el relato recogido por Gusinde:

Cierto día, una muchacha encontró en la playa una piedra que en todo se parecía a un niño pequeño, la levantó entonces y comenzó a jugar con ella, como juega una muchacha con su muñeca. Llevaba esta piedra en sus brazos, la mecía y la mimaba, le daba de comer y la adornaba, tal cual lo hace una madre con su niño de pecho. Aquella gente entró cierta vez en sus canoas para dirigirse a la parte occidental del Canal de Beagle. Cuando llegaron a las cercanías de Anuwaia, la muchacha vio que su piedra se movía lentamente, como un lactante. Por cierto era y seguía siendo totalmente de piedra, pero los ojos, las palmas de las manos y las plantas de los pies eran exactamente como los de un forastero [europeo]. La muchacha se alegró sobremanera por ello, y para que su niño de piedra no sufriera hambre, le dio inmediatamente el pecho. Pero este niño de piedra le arrancó de un mordisco todo el seno, en lugar de chupar de él. Poco después, la muchacha falleció.

Desde entonces se hizo cargo del niño otra mujer. Ésta lo cuidaba y lo atendía solícitamente. Cuando esta mujer le ofreció el pecho para que se alimentara, el niño de piedra le arrancó de un mordisco todo el seno. A raíz de ello falleció la mujer. Por cierto que todas las mujeres se asustaron por tal circunstancia, pero no obstante sentían compasión por el niño de piedra, y otra mujer decidió finalmente a hacerse cargo del niño. Ella lo cuidaba y lo calentaba muy bien, pero cuando le ofreció el pecho para que saciara su apetito, el niño también le arrancó todo el seno. A raíz de esta herida también murió esta mujer.

Todo ello finalmente enfadó e irritó a los hombres. Tomaron al niño de piedra y lo arrojaron al ancho canal, pero él nadó inmediatamente detrás de sus canoas, siguiendo su curso. Entonces lo atraparon nuevamente y lo arrojaron a la playa, pero el niño se levantó inmediatamente y corrió tras la gente, a lo largo de la costa; los hombres ya no podían librarse de él. Por último, todos ellos se apoderaron de garrotes y golpearon con ellos

al niño de piedra, arrojaron contra él pesadas piedras, lo amenazaron con leños encendidos y lo arrojaron nuevamente al agua. Todo ello fue en vano: ninguno de sus esfuerzos para ultimar a ese niño de piedra o para librarse definitivamente de él tuvo éxito, éste seguía a esa gente siempre y por doquier.

Con el tiempo, este niño de piedra creció, y se convirtió en un hombre. Como tal era tan grande y pesado que los hombres ya no eran suficientemente fuertes para arrojarlo al agua o golpearlo contra la arena de la playa. Poco a poco, ese hombre de piedra se mostró incluso malintencionado e indomable, es más, constituía un peligro para toda la gente. Así fue como también comenzó a matar a algunos hombres y a secuestrar a las mujeres de éstos para llevarlas a su choza, que se hallaba en un lugar apartado; ahí vivía con las muchas mujeres de las que se había apoderado por la violencia en el transcurso del tiempo. También comenzó a molestar a la gente que vivía más lejos; solamente se salvó de ello la que poblaba Molinare [en el canal al sur de la Angostura Murray], de la que no mató a nadie. Cuando divisaba cualquier otra canoa, la seguía muy de cerca, mataba a los hombres y llevaba a sus mujeres hacia su choza, en donde ya había reunido una gran cantidad de ellas con las que engendraba muchos descendientes. Sin embargo, mataba a todos los varones entre los recién nacidos; solamente dejaba con vida a las niñas y, cuando éstas habían alcanzado la edad adecuada, también engendraba descendientes con ellas. Como poseía numerosas mujeres, tenía mucho trabajo y debía esforzarse enormemente para traer suficiente comida para tantas personas, ya que a ellas no les permitía alejarse mucho de la choza para buscar alimentos

[...] un día, mientras este hombre de piedra arrancaba de raíz una enorme haya, se clavó una gruesa espina en el pie. El hombre era por cierto enteramente de piedra, pero sus plantas del pie eran como las de un forastero [europeo]. Por eso su pie le dolía tanto que no podía apoyarlo en el suelo; sufriendo grandes dolores, pudo arrastrarse hasta su choza. «Me he clavado una gruesa espina en el pie», gritole de lejos a sus mujeres, «¡procurad arrancármela enseguida!». Sus muchas mujeres lo ayudaron a acostarse en su lecho y luego trajeron una lezna larga y puntiaguda, como las que se utilizan para perforar agujeros en un trozo de cuero. Entonces intentaron hurgar con ella en la herida para aflojar la espina. Efectivamente localizaron esta enorme espina, pero ellas simulaban deliberadamente que la espina estaba alojada muy profundamente en la carne, y hurgaron cada vez mas adentro, para que la herida se hiciera sumamente grande. El hombre de piedra apenas podía soportar todo esto, tan tremendo era el dolor en el pie. Las muchas mujeres en cambio continuaron hurgando. Lo trataban de calmar constantemente y le decían: «Pronto habremos llegado al lugar donde se aloja la espina. ¡Aguanta sólo un poco más!». Ya le habían abierto en el pie un agujero amplio y profundo. El hombre ya había sufrido tanto que se durmió en su lecho; al rato roncaba fuerte y sonoramente.

Las mujeres reflexionaron ahora rápidamente cómo podían ultimar a ese hombre de piedra y la presente oportunidad les pareció muy favorable. Desde cierto tiempo atrás tenían consigo a un hombre pequeño, el

muy astuto Omóna. Ellas lo mantenían cuidadosamente escondido en un agujero de la tierra que cubrían con ramas, nadie podía localizarlo allí. Sin ser vistas le llevaban regularmente de comer a ese hueco. Durante las horas que el hombre de piedra pasaba lejos de la choza, las mujeres dejaban salir a ese hombre pequeño, para que tomara aire fresco. Todas las mujeres querían mucho al pequeño. Puesto que el poderoso hombre de piedra dormía profundamente en ese momento, roncando sonoramente, las mujeres corrieron rápidamente al lugar donde se escondía el pequeño Omóna y le rogaron: «El malvado hombre de piedra duerme profundamente, ¡ayúdanos ahora a matarlo!». Inmediatamente se mostró dispuesto a eso y todas las mujeres respiraron aliviadas. El pequeño Omóna era extraordinariamente capaz y sabía fabricar armas excelentes. Ya antes había entregado a las mujeres muchas puntas de flecha muy buenas, que ellas guardaban cuidadosamente, pues pensaban, desde mucho tiempo atrás, matar con ellas al hombre de piedra. Cerca de su lecho, allí donde estaban los pies, hincaron en la tierra un fuerte palo cuyo extremo superior formaba una horquilla, levantaron su pierna y la colocaron en esa horquilla. En la profunda herida colocaron una lezna larga y gruesa. Desde un principio las mujeres habían colocado al hombre de piedra en su lecho de manera tal que sus plantas señalaban hacia la entrada. Ahora todas salieron quedamente de la choza y desde afuera pusieron fuego en toda la circunferencia de ésta. La choza estaba construida desde mucho tiempo atrás y la leña del esqueleto estaba muy seca, por eso el fuego tomó rápido incremento. Entretanto, el pequeño Omóna disparó rápidamente algunas flechas contra el pie sano del hombre de piedra. Esto despertó al herido, que se levantó de su lecho de un salto. Puesto que apoyó con fuerza ambos pies en la tierra, se hincó más profundamente aún en la herida la larga y gruesa lezna; el otro pie estaba considerablemente lastimado por varias puntas de flecha. El dolor no le permitió mantenerse en pie y cayó nuevamente al suelo, donde las llamas lo envolvieron prestamente. Como el veloz Omóna le había disparado a tiempo dos flechas en los ojos, quedó totalmente cegado, imposibilitado para moverse de su lugar y para defenderse. Pronto se derrumbó también toda la choza sobre el hombre de piedra, y los troncos encendidos de la estructura cubrieron completamente su cuerpo. Ciertamente intentó levantarse en varias oportunidades, pero inmediatamente se desplomó. Después hubo un estampido intensamente fuerte, que se escuchó a gran distancia: todo el hombre de piedra estalló y reventó, los muchos fragmentos se esparcieron en todas direcciones. Sin embargo, algo extraño ocurría: cada una de estas esquirlas vivía y a su vez deseaba transformarse en un hombre de piedra íntegro. Todas las mujeres se esforzaban al máximo para arrojar nuevamente al fuego todas aquellas piedras que saltaban fuera de la choza en llamas hacia todas partes. Su intención era que todos perecieran en el incendio. No obstante todo el empeño, muchísimos trozos y fragmentos saltaban del fuego y sin descanso debían las mujeres recolectarlos y devolverlos a las llamas. Así se lo había ordenado el pequeño Omóna. Por eso trabajaron con gran afán, a pesar de su profundo cansancio. Por último estalló el corazón del hombre de

piedra. Esto causó un estampido mucho más fuerte aún, algo así como un trueno muy intenso. El hombre de piedra estaba ahora totalmente muerto. Los últimos fragmentos de piedra cayeron a gran distancia de su choza y ya no se movieron más.

Aún hoy en día se pueden encontrar tales *tési* en aquella apartada región. En cambio, las muchas mujeres que el hombre de piedra había secuestrado se convirtieron en pájaros. Se trata de los *tuwin* (jilgueros), que aún en la actualidad se reúnen en grandes bandadas. El pequeño Omóna regresó poco después al Norte; desde entonces puede ser visto sólo muy de vez en cuando en nuestra región y, cuando aparece por aquí, lo hace brevemente.

Toda la gente, incluso la que vivía más lejos, había vivido por largo tiempo atemorizada; apenas si se atrevía a remar un poco mar afuera con sus canoas. De esto resultaba que a menudo debían pasar hambre. Desde hacía tiempo ya no se podía observar nada de estas amenazas por parte de aquel hombre de piedra. Algunos de estos hombres respiraron aliviados y emitieron su suposición: «¡Aquel peligroso hombre de piedra probablemente está muerto!». Porque todos habían escuchado ese tremendo estampido cuando el hombre de piedra estalló. Por ultimo, algunos hombres valerosos dijeron: «¡Rememos en dirección a su choza y esperemos a ver si se abalanza sobre nosotros! ¡Si no se hace ver, sabremos con toda seguridad que está muerto!». Decididos, salieron y llegaron muy cerca de la choza de aquél. Nada había allí que permitiera deducir su presencia o que se hallaba con vida. Esto tranquilizó mucho a todos los hombres, y muy contentos regresaron todos a su campamento. Al cabo de algunos días, otros hombres navegaron hacia aquella región en que había estado la choza del hombre de piedra; pero ellos ya no encontraron rastro alguno de él. Ahora todos se mostraron muy aliviados y exclamaron: «¡El hombre de piedra está muerto, somos nuevamente libres!» (Gusinde, 1982: 1182-1186).

De este modo, en las figuras de Cáskels, Elal Viejo, Keéguenken, Uálan, el Cañadón y Sinuluwatauineiwa watuwa las sociedades australes imaginan las amenazas primigenias a los antepasados, que se perpetúan explícitamente hasta la actualidad en la figura de Krá en el caso de los selk'nam[8]. Cada relato posee su propia lógica interpretativa que se resuelve con la idea de una personalidad salvadora —como Kwányip y Elal— que transita por el mundo mítico en ayuda de la humanidad inicial y establece las bases para la comprensión del mundo visible y vigente.

8. En los mitos de origen de las ceremonias del *yincihdua* y *kina* es posible observar que también los káweskar y los yámanas imaginan a la Luna como un peligro para los varones; sin embargo, son referencias genéricas y no explícitas como para los habitantes de Tierra del Fuego.

IV. LA INSTAURACIÓN DE LA MUERTE

No obstante las amenazas de la humanidad original, el ideario austral necesita crear un argumento para el establecimiento de la muerte y la consiguiente transformación de los antepasados en el paisaje actual y perceptible. En el pensamiento selk'nam, aónik'enk y yámana existe la creencia en un régimen de vida eterno en los primeros tiempos[9]. En el caso de los selk'nam y los yámana la muerte se instala por un acto de traición a una relación familiar a través de la conducta de los personajes Kwányip y Yóalox menor, respectivamente, en tanto que entre los tehuelches meridionales se asocia con una traición a la autoridad de Elal, mediante el rompimiento del tabú sexual en las figuras del Lobo y la Loba.

Para los selk'nam el mundo visible a los ojos de los hombres es obra de los numerosos antepasados. Éstos sufrían un proceso de envejecimiento y cuando llegaban a un límite de cansancio —producido por la vejez— se tendían en el lugar que les placiera para disfrutar de un profundo sueño, del que posteriormente despertaban rejuvenecidos. Al animarse eran lavados por Cénuke para eliminar el olor «cadavérico» con el que se cubrían. La muerte aparece debido a la acción de Kwányip, que al traicionar a su hermano mayor, Aukménk, impide que los antepasados despierten, por lo que Kwányip se transforma en el creador de la muerte para el hombre selk'nam. Una narración recogida por Gusinde en 1923 señala claramente este hecho:

> Simultáneamente con Cénuke, también vivía Kwányip, el hermano mayor de éste, y la hermana de ambos, Akelkwóin. El hermano mayor de Kwányip, Aukménk, se comportó un día como si quisiese morir. Entonces el hermano menor tomó el manto de aquél y envolvió a su hermano con él. Luego lo depositó en la tierra y lo tapó. Así, Aukménk yacía totalmente inmóvil. Al cabo de unos días, Aukménk se movió nuevamente un poco y comenzó a revivir. El hermano menor lo observó, ¡pero no le gustaba nada que su hermano mayor volviera a vivir! Rápidamente corrió al lugar donde aquél yacía, Kwányip echó mano de todo su poder de *xon*. Trabajó muy duro: ¡su hermano mayor no debía levantarse nuevamente y volver a vivir...! Entonces el Kwányip mayor no volvió a despertarse. Quedó tendido en la tierra hasta el día de hoy... Pero desde aquel momento, ya nadie puede despertarse y levantarse del lecho hecho en la tierra, sino que queda

9. No encontramos claras referencias con respecto a la instauración de la muerte en la sociedad káweskar. Mas es posible inferir a partir de los escritos de Gusinde (1991) que la pareja de hermanos Yálok o Yálok'esis han sido los responsables de este acontecimiento.

muerto para siempre. Más tarde, Cénuke se enteró de todo lo que había hecho el Kwányip menor. Se puso de pie con gran cólera. Furioso, corrió hacia donde estaba Kwányip. Le gritó: *ale máxten ni ma* = ¡Has perdido la razón! ¡Qué has hecho! ¿Por qué no has permitido que tu hermano se levantara nuevamente? Perezoso, ¿por qué no te has hecho cargo de tu hermano? Malhechor, ¿por qué no has ayudado a tu hermano? Éste hubiera venido a mi choza, y yo lo hubiera lavado. Y hubiera continuado en vida, ¡sano, salvo y juvenil! ¡Ay, qué has hecho!... Cénuke se lamentaba triste y desesperado: ¡Ay, ahora ya nadie se levantará del sueño (senil)! [...] lleno de disgusto, Cénuke abandonó pronto esta Tierra; se elevó hacia la cúpula celestial, y toda su familia lo acompañó (Gusinde, 1990: 563-564).

Al igual que los selk'nam, los aónik'enk imaginan que en el mundo primigenio existía un régimen de vida eterno y que todos los seres que en la actualidad son visibles habían sido humanos como ellos. A diferencia de los habitantes de la isla Grande de Tierra del Fuego, en cuyas narraciones la muerte se establece por la traición a una relación de hermanos, aquí ésta está vinculada directamente con la primera cópula:

En ese tiempo, todos los animales eran personas: el Lobo, la Loba, todos los pájaros. Lo llamaron a Elal, que era su patrón, para terminar de arreglar las cosas de esta Tierra. Estaban todos reunidos. «Ya está todo terminado, quédense tranquilos, acuéstense y no hagan ningún bochinche, que mañana temprano voy a venir a arreglar todo». «Bueno —dijeron todos—, está bien». «El que haga algo va a salir mal» —dijo Elal—. «No, yo no —decían los demás—, ¿qué cosa voy a hacer yo?». ¿Qué mal iban a hacer si el hombre todavía no conocía a la mujer? Quedó todo tranquilo... A la tardecita toda la gente se fue a dormir.

El hombre pícaro fue el Lobo, que cuando vio que no había nadie, gateó hacia la Loba. A la mañana siguiente murieron los dos. Antes no pasaba esa cosa, la gente andaba igual que los chicos, la mujer no se juntaba con el hombre. Antiguamente andaban como amigos, así nomás, sin ninguna otra cosa. Y el Lobo hizo eso, y por eso murió hasta el día de hoy. Cuando a la mañana siguiente la gente preguntó: «¿Qué pasó, quién murió? El Lobo, el que murió, ¿dónde está?», Elal dijo: «Murió porque hizo la picardía, por eso murió; no debía haber hecho hasta que se terminara todo». Al pasar eso, todo quedó como es ahora: todo se arregló y la gente se casa entre sí, pero nadie hace picardía antes de casarse (Bórmida y Siffredi, 1969-1970: 214. Informante, Ana Montenegro, Camusu Aike, 1965).

Otra versión relata no sólo cómo y por qué se instaura la muerte, sino que incorpora un personaje —Cucaracha— como causante final de que el Lobo muriera definitivamente:

Después que Elal volvió del Sol, en ese tiempo es cuando él hizo el mundo de acá, hizo a la gente, a nosotros los paisanos. A los otros paisanos que había antes los echó al agua, como a Lobo. Todos esos pajaritos que andan —caiquenes, patos— eran antes gentes; todos esos bichos: avestruz, zorro, liebre, chingue, gato montés, gato pajarero, eran personas.

En ese tiempo Lobo hizo la cagada: «Les falta esta noche nomás, pasen tranquilos esta noche, así vamos a quedar arreglados», dijo Elal a toda esa gente. Quería dejar todo arreglado para que la gente viviera de siglo en siglo sin morir nunca. Si este Lobo no hace la cagada, nosotros no moríamos nunca; toda la vida andábamos como el Sol. Pero esa noche Lobo gateó a la mujer, así que él murió y la mujer también.

Después vino Cucaracha —que andaba contra nosotros, contra de Elal—, y le sacó a Lobo el huesito de la garganta para que no volviera a vivir. Si no hubiese sacado ese hueso, Elal podría haberlo hecho vivir otra vez, pero como lo perdió, no pudo salvarse Lobo. Cucaracha escondió el huesito ¡quién sabe por dónde! No quería que hubiese mucha gente: «Yo no quiero mucha gente, vuelta a vuelta me van a pisotear...», decía Cucaracha.

Después Elal echó para el campo alguna de esa gente y otra para el agua, e hizo la paisanada de ahora. A Lobo lo echó al agua porque hizo esa falta (Bórmida y Siffredi, 1969-1970: 218. Informante, Ana Montenegro, Camusu Aike, 1967).

Por su parte, los yámanas, al igual que los selk'nam, imaginan la instauración de la muerte a causa de una traición familiar, pero esta vez relacionada con la madre y el hijo menor. Aunque también se articula la acción basada en el cansancio de un individuo mayor (madre) a causa de su vejez:

La madre de los dos Yoálox había ido envejeciendo poco a poco y estaba, finalmente, muy anciana y achacosa. De un día para el otro, sus fuerzas la abandonaron más y más [...] Puesto que todas las fuerzas la habían abandonado ya, los dos Yoálox la llevaron fuera de la choza y la acostaron en el pasto, en el lugar más favorable, para que los rayos del sol la calentaran.

El mayor de los Yoálox se sentó al lado de su madre y la observaba todo el tiempo. A pesar que mantenía constantemente fijos sus ojos en su madre, ésta no dijo palabra alguna. El hecho que su madre yaciera totalmente inmóvil lo ponía sumamente triste; pero no la molestó en su profundo sueño y esperaba, confiadamente, que pronto se recuperaría. Puesto que el Yoálox mayor no separó en mucho tiempo su mirada fija de la madre sumida en profundo sueño, sino que la miraba continuamente, ésta comenzó por ultimo a moverse lentamente. Luego abrió sus ojos y el sueño la abandonó. Su conciencia despertó con lentitud luego del sueño extremadamente profundo. Al principio se movía en forma casi imperceptible, pues sólo poco a poco la abandonaba su total debilitamiento senil. Pero esto ya resultó

suficiente para el Yoálox mayor, que no cabía en sí de gozo. Rápidamente entró a la choza; quiso poner al corriente de la buena nueva a su hermano menor y le dijo: «¡Oye esto y alégrate! Nuestra madre ha despertado de su profundo sueño. Muy lentamente ha comenzado a moverse. ¡Espero confiado que pronto se levantará otra vez!». Estas palabras contrariaron en grado sumo al Yoálox menor, que se resistió a aceptar lo dicho por su hermano, y contestole inmediatamente: «¡De ninguna manera debe ser así! Nuestra madre duerme ahora, pues ella es muy anciana y está totalmente postrada. ¡Ahora ha de dormir para siempre!». Y así sucedió efectivamente. Poco después la madre ya no se movió en absoluto, ni se levantó.

El Yoálox mayor abandono la choza y fue al lugar donde yacía su madre. Allí la observó atentamente. En efecto, ahí yacía totalmente inmóvil. Otra vez fijó en ella su mirada, lo hizo por mucho tiempo, tal cual lo había hecho anteriormente, pero esta vez la madre no se movió. Yacía sin el menor movimiento, y así siguió: ahora estaba verdaderamente muerta (Gusinde, 1982: 1154-1155).

De esta forma, para las sociedades del extremo sur la muerte es un fenómeno que se relaciona no sólo con la creencia de vida eterna en el mundo de los antepasados, sino que deja traslucir la imagen de la resurrección. Esta idea es explícita en las narraciones de los habitantes de Tierra del Fuego y de los yámanas, haciendo evidente la existencia de un tiempo cíclico que marca las distintas fases del desarrollo de los antepasados, quienes, llegado un momento de senectud, sienten la necesidad de descanso mediante un sueño profundo del que siempre despiertan rejuvenecidos. Si bien en la mitología de los tehuelches meridionales no es posible encontrar referencias explícitas a una concepción de la vida eterna, es interesante notar que en unos u otros el pensamiento resuelve la instauración de la muerte basándose en algún tipo de traición a la lealtad. En efecto, la muerte se establece por causa de una acción que es condenada moralmente, como una traición filial o como desobediencia a un ser jerárquicamente superior, pero también guarda relación con los preceptos morales. En el relato de los selk'nam y de los yámanas se trata de una traición filial, mientras que en el caso de los aónik'enk es una falta a la autoridad de Elal en el momento en que estaba dictaminando el orden de las cosas, constituyendo una desobediencia por la cual son castigados con la muerte.

V. ORIGEN DEL PAISAJE Y ORGANIZACIÓN SOCIAL ACTUAL

Las sociedades australes dejan entrever en sus narraciones una serie de situaciones que relatan el origen de la organización social

actual. Se trata de sociedades formadas de pequeños grupos humanos, distribuidos por linajes, con poderes no centralizados ni jerárquicamente organizados, con un alto nivel de estandarización en su producción material para la caza y recolección terrestre o marina (Bird, 1946; Cooper, 1946; Legoupil, 1983, 1993-1994, 1996; Gusinde, 1982, 1990, 1991; Orquera *et al.*, 1979; Massone, 1987; Chapman, 1993; Orquera y Piana, 1999).

Entre los selk'nam el origen de la organización social está estrechamente relacionado con los mitos acerca de la creación de la geografía actual. Pero, más concretamente, con un cambio sustancial en la distribución de las funciones en los tiempos primigenios. En un comienzo existiría un solo personaje femenino (Táita) que concentra el poder y el conocimiento para la apropiación logística del medio ambiente, de lo que se deduce que la humanidad se encontraba subordinada a una redistribución de los alimentos y el agua. Esta situación se invierte en el escenario mítico gracias a la acción de Táiyin. Su intervención posibilita una organización social nueva, basada en la adopción y aprendizaje de todo el complejo arte factual —pertinente para la subsistencia— y en la creación de una geografía como la de ahora.

En el caso de los otros grupos, sin embargo, no existen narraciones que muestren una secuencia de acontecimientos tan completos. No obstante, hay referencias a cómo se adquirieron los conocimientos para dominar el medio ambiente y algunas normas de conductas sociales; es decir, igualmente refieren la adquisición de todos aquellos conocimientos que fundan la expresión de la organización social actual. En el caso de los aónik'enk el aprendizaje de ese conocimiento estuvo en manos de Elal, mientras que para los káweskar y los yámanas la invención y reproducción de dicho conocimiento estuvo a cargo de una dualidad de hermanos: Yálok'eksis o Yálok y Yáolox, respectivamente. Ellos será quienes instruyan al hombre en la construcción y el empleo de la cultura material propia de canoeros así como en la construcción de las canoas, puntas de arpones, flechas, entre otros.

Como señalábamos, los personajes centrales de la mitología selk'nam son Táita y Táiyin. La primera es una mujer que existía en los tiempos iniciales. Causaba daño a la gente privándole de alimentos y agua, tapando con pieles los pozos, estanques, lagunas y lagos. En un comienzo es Kákac, el pájaro carpintero, quien ansiaba matar a Táita, pero sus intentos fueron en vano. Para resolver el problema se reunieron los ancianos. K'aux, el búho magallánico, decidió mandar llamar a su nieto Táiyin. Finalmente él con su hon-

da arranca la cabeza a Táita. Pero la sangre de ésta se esparce por el agua, por lo que los hombres no la quisieron beber. Para solucionar el problema Táiyin toma el agua sucia y la arroja hacia el Norte, luego arroja piedras en todas direcciones para abrir franjas en la tierra por donde escurra el agua. Con esta acción se transforma en la personalidad que modela el paisaje actual, formando las islas y los caminos de agua. Pero Táiyin además es quien da a conocer a los hombres las artes de la caza, pues en un comienzo Táita era el único *xón* que dominaba dicha actividad, ella era la única cazadora con arco y flecha, y por ello la única capaz de aprovisionarse de comida. Al matarle, Táiyin le arrebata estos instrumentos y los da a conocer a los hombres. Finalmente, K'aux es quien distribuye el territorio por linajes, dictaminando que ningún linaje u hombre debe dominar sobre los otros, para no repetir el ciclo de Táita y así comenzar un nuevo orden. Decreta también que cada varón confeccione sus armas para la caza:

En los tiempos antiguos vivía una mujer muy poderosa, que se llamaba Táita. Habitaba en Laswái. Tenía mucha influencia y dominaba sobre toda la región. Pero era de una gran bajeza de espíritu y profundamente egoísta. A nadie le daba para tomar un sorbo de agua. La gente carecía desde hacía tiempo de agua y estaba muy sedienta. Pero aquella odiosa mujer había tapado con pieles todos los estanques, pozos, lagunas y lagos. Nadie debía alcanzar el agua. Mucha gente ya se había acercado hasta aquí. Pero nadie podía alcanzar el agua, pues aquella mujer vigilaba atentamente. A quien se acercaba demasiado, lo ultimaba. Tenía un cuchillo muy grande, que era totalmente de piedra muy blanca. Nadie podía penetrar en su territorio. La gente ni siquiera podía recolectar moluscos y animales marinos en la playa.

Puesto que todo el pueblo ya carecía desde mucho tiempo atrás de agua y de alimento, casi nadie se podía mantener en pie. Los niños morían pronto y en gran número... Entonces se reunieron los ancianos. Querían reflexionar acerca de lo que podía hacerse bajo estas circunstancias. Entre ellos se encontraba K'aux, un anciano astuto e influyente. K'aux tenía un nieto, muy capaz y hábil. De él se acordó el viejo. De inmediato se decidió y propuso mandar llamar a ese nieto. Dijo: «¡Tenemos que ultimar a aquella mujer...! ¿Qué será de nosotros, si no lo hacemos? ¡Tenemos que ultimar a aquella mujer, de lo contrario todos sucumbiremos! ¡Ella no nos da agua para beber y el alimento es muy escaso!». Los demás lo escucharon y asintieron.

[...] Táiyin manejaba con mucha precisión su honda. Tenía una gran fuerza: cuando arrojaba una piedra ésta siempre golpeaba con gran estruendo. Estos dos se habían acercado más y más. Y aquí se quedaron esperando. Pero aquella mala mujer no se hizo ver con suficiente claridad. Aquellos dos estaban bastante cerca y esperaban... Cuando Táita al fin

asomó la cabeza de la choza, Táiyin arrojó una gran piedra contra ella. Ésta dio muy bien en el blanco: ¡le arrancó la cabeza! ¡La sangre saltó y se esparció por todas partes! Ahora aquella pérfida mujer estaba muerta [...].

Rápidamente, toda la gente se acercó corriendo. Querían extraer agua, porque estaban sedientos. Pero todos los estanques, charcos y lagunas contenían algo de sangre. La sangre de Táita había salpicado hacia todas partes. ¡Agua no querían tomar! [...] La gente miró a Táiyin, todos esperaban ayuda de él. Pero éste sacó el agua y la arrojó hacia el Norte, allá donde ahora termina la Isla Grande. En aquel lugar el agua es, todavía hoy, como la sangre.

[...] Táiyin dejó pronto de arrojar en todas direcciones el agua sucia de este lugar, en cambio tomó piedras. Con su honda las arrojó en todas direcciones. Allí donde estas piedras caían, se producía en la tierra una rajadura que se llenaba inmediatamente de agua. Táiyin no permitió que nadie le dijera nada acerca de esto; ¡arrojaba las piedras hacia donde le venía en gana! Hacia el Norte arrojó un gran bloque de piedra: de inmediato se formó una larga rajadura y la Isla Grande quedó separada de la tierra existente detrás. Después arrojó una piedra hacia el Sur y en seguida se formó el canal ancho [Canal de Beagle]. Cuando arrojó otra piedra hacia el Este, se separaron las islas de allí. Y las piedras que arrojaba hacia el Oeste también separaban muchas islas. Sea cual fuere el lugar hacia el que Táiyin arrojaba una piedra, allí se desprendía un pedazo de tierra.

[...] Táiyin era un hombre muy inteligente. Llevaba una vida ordenada, era hábil para todos los trabajos y un excelente cazador. Pero también instruía a otros hombres en estos menesteres y los adiestraba. Cuando hubo ultimado a la mala mujer con su honda, le quitó a Táita sus flechas y su arco. Mostró estos objetos a aquella gente allí, pues ellos no habían conocido hasta entonces tales armas. Sin permiso de Táita nadie podía emprender algo o trabajar en algo. Nadie podía apresar un animal porque no poseían armas. Sólo ella iba de caza. De su botín entregaba a todos los demás sólo pedazos muy pequeños. Por eso la gente solamente tenía muy poco de comer. Táita misma repartía la carne. La gente también sufría mucha sed, porque ella sólo les daba algunas gotas de agua. A veces encomendaba a K'aux, que era su pariente, la distribución de los pequeños pedacitos.

Ahora, Táiyin partió a su patria en el Norte. No ha vuelto más hasta aquí. Desde aquel entonces nadie más ha visto un pájaro de este nombre en la Isla Grande. Pero desde que Táiyin mostró a la gente el arco y las flechas de Táita, los hombres han fabricado esas armas y han ido de caza con ellas. Están en uso hasta hoy.

K'aux se reunió con los demás hombres. Deliberaron entre ellos y dijeron: «Reflexionemos cómo hacer también tales armas». Y pensaron en el asunto. Luego dijeron: «¡Que cada hombre haga por sí mismo tales armas!». De inmediato comenzaron con este trabajo, cada uno hizo para sí arco y flechas. Después, uno a uno fueron a cazar, tuvieron éxito y obtuvieron con esas armas guanacos (Gusinde, 1990; 588-591. Informante, Antonio Toin, 1923).

Para los aónik'enk, Elal es la personalidad que funda la organización social, instaura las normas de conducta e instruye a los hombres en la confección y utilización de la cultura material adecuada para dominar el medio. Con anterioridad modela el paisaje arrojando sus flechas para secar el agua y formar la Tierra, donde se emplazarán los asentamientos de los tehuelches meridionales:

Antes esto era pura agua, acá era todo mar. Después cuando vino Elal, hizo el Guéut [mundo de nosotros], el mundo de acá de los paisanos: echó la mar para abajo, para el canal ese [río Santa Cruz], y quedó seco acá. Antes no vivía nadie acá, al Norte nomás vivían los paisanos. Él hizo el trabajo de llevar mucha agua para abajo con el arco: le echaba flechas, y donde tocaban las flechas, ahí se secaba; el agua iba para abajo por los cañadones. Él ha hecho los cañadones; hizo este Cañadón de Camasu Aike para que baje la marea. Así que está la marca de todo por la playa, los cañadones que van para la mar. La última agua que quedó, bajó después; se fue para abajo por acá por Camasu Aike; allá se ve el cañadón hondo de cuando se fue la marea con fuerza; después bajó de las lomas altas hacia la playa (Bórmida y Siffredi, 1969-1970, 218. Informante, Ana Montenegro, Camasu Aike, 1967).

Al igual que para los selk'nam, para los aónik'enk parte de la creación del paisaje actual está fundamentada en una idea de venganza por la opresión que ejercía Sol en la vida de los hombres, razón por la cual Elal idea un plan para vengarse de él. Específicamente, la creación del paisaje más inmediato la realiza Elal mediante la utilización de sus flechas, cuando iba camino del Cielo para buscar a la Hija del Sol y Luna:

Entonces primero encontró un Cisne y le pidió si lo podía llevar; el Cisne dijo que lo podía llevar, pero que se cansaba muy pronto. Hicieron la prueba y se marcharon. Cuando el Cisne se cansaba, Elal tiraba una flecha y hacía salir un cerro para que descansara [...] (Bórmida y Siffredi, 1969-1970: 222. Informante, Ataliva Murga, Vega Piaget, 1967).

Otra versión resalta la creación particular de las islas y la idea de venganza de Elal:

El Sol tenía mucho poder: a los paisanos que llegaban allá arriba al otro mundo se los comía, o los botaba por ahí; si no los hacía matar por los bichos de su familia. Elal quiso ir allá de capricho, para ganarle: «Tanta gente de los paisanos que se perdió, ahora me voy yo, a mí no me va a hacer nada. Me voy a casar con Hija, y después la dejo», dijo Elal, y cumplió con su palabra. De acá se fue montado en un guanaco hasta el

mar y después siguió el viaje en Cisne —Kúkn—, que lo llevó para arriba. Iban volando cerca del mar, en rueda, dando vueltas para arriba porque derecho no podían llegar. «Me cansé», decía Kúkn, y entonces Elal botaba su flecha, y ahí se armaba una isla de esas que están en el mar cerca de Santa Cruz [...] (Bórmida y Siffredi, 1969-1970: 215-217. Informante, Ana Montenegro de Yebes, Camusu Aike, 1967).

Después de estos sucesos, Elal instruyó a los hombres sobre las conductas y labores que tenían que desarrollar, entre ellas la confección de vestimenta, labor que ejemplifica una pauta tradicional sobre la división sexual del trabajo:

Elal les enseñó a los paisanos a hacer capitas de guanacos para taparse; les decía así: «Saquen el cuero del chulengo y hagan capitas para taparse el cuerpo». Ahí fue cuando se le empezó a sacar los cueros, se estaquearon y se sobaron. Para coserlos, como no tenían agujas, hacían agujeritos con el cuchillo de piedra y pasaban la vena en crudo no más. Elal les enseñó a las mujeres a estaquear y coser cueros: «La mujer tiene que coser», dijo Elal. A los hombres les enseñó a guanaquear, matar a los guanacos chicos, sacar el cuero y sobarlo (Bórmida y Siffredi, 1969-1970: 219. Informante, Ana Montenegro, Camasu Aike, 1967).

En lo que se refiere a los káweskar, son los hermanos Yálok'eksis o Yálok los instructores de todo cuanto la humanidad debía desarrollar. No obstante, no existe recopilación de mitos que ejemplifique en detalle alguna actividad específica. Sobre la función de esta pareja de hermanos disponemos de estas referencias genéricas:

Ambos hermanos Yálok eran maestros muy inteligentes y hábiles, muy aplicados, y enseñaron a los hombres de ese entonces cosas que eran dignas de aprenderse y útiles para ellos: cómo cazar y recolectar, cómo fabricar armas y utensilios, cómo se debía construir la canoa, etcétera. En todas estas ocupaciones fueron instruidos los primeros hombres de ese entonces por los dos hermanos Yálok (Gusinde, 1991: 535).

Por su parte, para los yámanas los hermanos Yoálox son personajes míticos centrales para el desarrollo de su tradición cultural; fueron quienes enseñaron a los primeros hombres cómo usar las armas y confeccionar todo el complejo arte factual necesario para la subsistencia, la producción y el manejo del fuego. Ellos constituyen el origen del mundo, pero no en el sentido de ser hacedores del mundo visible, pues en la conciencia mítica yámana parece no existir la necesidad de explicar un origen para la creación del mundo primero: es simplemente lo dado. Desde ese mundo ya resuelto

se inicia la narrativa mítica. Sobre estos hermanos se relatan varias historias sobre cómo descubrieron el fuego, inventaron las puntas de arpones, las técnicas de caza, entre otras, y enseñaron todos estos oficios vitales:

> La familia Yoálox había realizado largas peregrinaciones por todo el mundo hasta llegar finalmente a este lugar, donde viven actualmente los yámanas. Aquí comenzaron a realizar muchas obras de todo tipo. Cuando poco después aparecieron los hombres [propiamente dichos], que nacieron aquí [en este lugar], los Yoálox les enseñaron cómo debían tratarse mutuamente. Los Yoálox también mostraron a la gente utensilios y objetos de uso corriente de variado tipo, armas y herramientas, y les enseñaron cómo manejarlos con éxito. Ellos eran hombres muy capaces, por eso inventaron las diferentes armas y herramientas, de las cuales nos servimos hasta hoy en día para cazar y pescar, para recolectar y sacrificar los animales. Les enseñaron también cómo se caza a los animales en el agua y en tierra, es decir: a las enormes ballenas y leones marinos, a las nutrias y zorros, a las muchas aves, moluscos y cangrejos. También mostraron a esos hombres cómo se les quita la piel y cómo se prepara ésta para ser usada; cómo se aprovecha la carne y cómo debe prepararse. Todo esto lo han inventado los Yoálox y se lo han comunicado a los hombres [...] (Gusinde, 1982: 1133).

De este modo, mediante los personajes Táiyin, K'aux, Elal y los hermanos Yálok'eksis y Yoálox, el pensamiento de los grupos de cazadores-recolectores terrestres y canoeros establecen un cuerpo de ideas sobre las instrucciones primigenias que darán curso a una tradición cultural de la cual se consideran descendientes. En este sentido, debemos mencionar que existe un conjunto de mitos donde se otorga una visión sobre cómo las sociedades australes se figuran el funcionamiento de la sociedad en los tiempos míticos, específicamente, como matriarcados. Estos mitos guardan relación con el origen de ritos particulares como el *hain* (y el origen del *klóketen*), *yincihávua* y *kina* para los selk'nam, káweskar y yámanas, respectivamente. A ellos nos referiremos en el apartado siguiente que trata el tópico de la inversión del orden social en el mundo del mito y el origen de dichas ceremonias. Es interesante destacar que el personaje de Táita, la poderosa mujer que habitaba en los tiempos míticos originarios, también refleja la creencia de un orden social inverso al actual, donde una mujer ostentaría el poder hegemónico en torno a recursos críticos para la pervivencia.

VI. LA INVERSIÓN DEL ORDEN SOCIAL EN EL ESCENARIO MÍTICO

Decíamos anteriormente que las sociedades australes manifiestan en sus narraciones una serie de situaciones que relatan el origen de la organización social existente, basadas en una reproducción cultural —material e ideal— bien definida. Del mismo modo, existe un conjunto de mitos que otorgarían sentido a variadas prácticas rituales actuales, relacionadas con la instrucción moral de los papeles —masculinos y femeninos— y que fundamentarían y reproducirían este orden social vigente (Gusinde, 1982, 1990, 1991; Chapman, 1993; Orquera y Piana, 1999).

La idea central en estos relatos es que en el tiempo mítico la mujer poseía el poder absoluto. En las épocas primigenias la sociedad se habría organizado a partir de un matriarcado, donde las mujeres ostentaban el poder en las figuras de las «Mujeres Luna» Krá o Kreeh y Hanuxa, en las sociedades selk'nam y yámana, respectivamente[10]. Este matriarcado se reproducía mediante una práctica ritual bien definida como es el *hain*[11] para los selk'nam, el *yinciháua*[12] para los káweskar y el *kina*[13] para los yámanas. Estas

10. Para la sociedad káweskar sólo encontramos la mención de «Mujer Luna», pero no hemos registrado un nombre en su lengua.

11. Rito masculino de la sociedad selk'nam, cuya función principal es instruir a los *klóketen* o iniciados en las normas que regulan las relaciones sociales del grupo. El *hain* se comprende como un espacio educativo que transmitiría de generación en generación la tradición cultural (Gusinde, 1990). Chapman (1993) piensa que los mitos relacionados con esta ceremonia manifiestan el más puro fundamento ideológico que otorga sentido a esta sociedad. Estos mitos establecerían la legitimación para la realización de la ceremonia de iniciación conocida etnohistóricamente como *klóketen*.

12. Rito secreto de los hombres adultos káweskar, al que podían acudir aquellos que habían participado al menos dos veces en el *kálakai* o ceremonia de iniciación. En ella participan jóvenes púberes de ambos sexos (Gusinde, 1991; 383-402 y 473).

13. Rito secreto de iniciación de los hombres adultos yámanas. Son iniciados en el «secreto» ideológico sobre el origen de los espíritus de la gran choza para reproducir el orden actual. Se accedía a este rito después de haber sido dos veces *uswaala* en el *chiejaus* (Gusinde, 1982: 748). Este último es el rito de iniciación a la adultez propio de los yámanas. Pero no es exclusivo de los varones, pues «su fin principal y casi exclusivo es la educación y el adiestramiento de la juventud de uno u otro sexo en la edad púber. En nada se alteran las cosas cuando casualmente se celebra el *ciexaus*, al que asisten como examinados o bien solamente como muchachos o bien solamente muchachas, ello ocurre, simplemente, porque no hay adolescentes del otro sexo de edad apropiada en tal o cual año» (Gusinde, 1982: 789). La elección de los examinados resulta del criterio de los adultos que dirigen la ceremonia, no valiendo necesariamente el rango etario como indicador (Gusinde, 1982; Orquera y Piana, 1999).

ceremonias se efectuaban en tiempos etnográficos, siendo un rito realizado por los hombres. En este sentido, los mitos relatan el inicio directo del orden actual a través de la lucha entre varones y mujeres —centrados en los antepasados Hombre Sol menor y Mujer Luna— en la gran choza ceremonial, donde los varones vencen a la Mujer Luna, que ostenta el poder sobre las otras mujeres y dictamina directamente la conducta de los hombres. Es interesante destacar que ésta es una narración que no se encuentra entre los tehuelches meridionales[14], mientras está presente en las otras sociedades australes con algunas variantes. No obstante, en general, narran la conformación del ciclo astronómico de Sol-Luna y los mitos que legitiman o explican el origen de ceremonias centrales como las mencionadas. Lo que varía son las acciones y las relaciones que establecen los personajes en el escenario mítico.

Entre los selk'nam el mito del matriarcado (el origen del *klóketen* de las mujeres) se basa principalmente en la idea de que en el tiempo mítico (*hoowin*) las mujeres gobernaban sin piedad a los varones, siendo ellas las que tenían a su cargo las decisiones de importancia para la comunidad. Mientras los varones realizaban las labores domésticas y cazaban, las mujeres permanecían ociosas en la gran choza del *hain*, a la que los varones tenían prohibida la entrada. La voz de mando indiscutida era Mujer Luna o Krá, que era una poderosa *xón* o chamán, su esposo era Krán o Krren, sometido como todos los varones, pero también era un *xón* como su hermano Shenu (viento), así como los hermanos de Krá: Hosh (nieve), Koox (mar) y Chalu (lluvia). Cada cierto tiempo Krá llamaba a las jóvenes para iniciar su etapa adulta a la gran choza *hain*, de donde salían los espíritus gobernantes del universo. El

14. Gusinde menciona que la ceremonia de iniciación masculina o *klóketen* también era realizada por los aónik'enk (Gusinde, 1990: 310). En este sentido, ni cronistas ni fuentes más actuales, ni los mismos informantes de los trabajos sistemáticos de Bórmida, Siffredi o ambos con tehuelches meriodionales dan cuenta de relatos míticos como los que narran los integrantes de los otros grupos australes referidos al origen de estas ceremonias y del establecimiento del ciclo Sol-Luna. Sin embargo, es interesante destacar que en esta sociedad los mitos que hablan de Hombre Sol y Mujer Luna tienen que ver con los eventos sobre la Hija del Sol y Luna, a quien Elal quería conquistar para concretar la venganza sobre Sol, que, como decíamos, era una amenaza primigenia para la humanidad. En este sentido, es importante resaltar que estos mitos sobre la Hija del Sol y Luna tienen una estructura homóloga a los de la Lucha de Norte y Sur entre los selk'nam, donde se enfrentan dos *xón* o chamanes poderosos, justamente porque uno quiere arrebatar la hija del otro (cf. Bórmida y Siffredi, 1969-1970: 203-223, La Hija del Sol, versiones I, II, V, VII y Gusinde, 1990: 582-588).

propósito de la ceremonia era en realidad instruir a las muchachas en el engaño a los varones. Éste consistía en hacerles creer que el orden era impuesto por espíritus superiores. Pero, en realidad, era un truco de las propias mujeres (esposas e hijas) para mantener la organización ideal y su ociosidad, pues no hacían más a lo largo del año que preparar la aparición de los espíritus que atemorizaban a los varones, confeccionando máscaras y disfraces. El espíritu más temible era el monstruo de la Tierra, el espíritu femenino Xálpen, a quienes los varones debían rendir tributo con abundantes alimentos, que eran comidos por las mujeres en un gran festín. Durante el tiempo mítico primigenio ésta había sido la dinámica, hasta que un día el esposo de Krá descubrió el engaño por la conversación de dos mujeres. Inmediatamente dio cuenta a los otros hombres, que deciden invadir la gran choza. En esta revuelta exterminaron a las mujeres y tomaron posesión del *hain*. Como Krá era una poderosa *xón* no se atrevieron a matarla, pero Krán le destrozó el rostro con fuego y huyó al firmamento, lugar hasta donde hoy Krán intentará alcanzarla. Del sexo femenino sólo quedaron vivas las niñas pequeñas, quienes serían las primeras mujeres que presenciarían la inversión del orden. Durante esta gran revolución los niños varones huyeron al bosque, donde sobrevivieron alimentándose con raíces y hongos, convirtiéndose en los temibles espíritus del bosque o Jóshil, presentes en el ideario hasta el día de hoy (Chapman, 1993). El primer *hain* de los varones (el origen del *klóketen* masculino) se constituyó en una gran choza ceremonial hecha de roca en la región de Maustas (al sudeste de Tierra del Fuego). Los pilares que lo sostienen habrían sido llevados por los siete chamanes principales, que eran varones perfectos físicamente. La forma de la choza era cónica como en la actualidad. La dinámica en la utilización de este espacio era igual que la de las mujeres, pues sólo los varones tenían acceso a ella y allí preparaban el rito de la representación de espíritus para amedrentarlas; incluso los espíritus tenían las mismas características y nombres que ellas invocaban (Chapman, 1993).

En los mitos selk'nam los personajes principales de estas narraciones son Kranakhátaix (Hombre Sol mayor), Krán (Hombre Sol menor) y Krá (Mujer Luna). Estos mitos dan cuenta de un mundo donde el orden de las cosas estuvo invertido: matriarcado mítico, y ayudan a comprender el ciclo astronómico Sol-Luna. Kranakhátaix, el Sol mayor, es padre de Krán, Sol menor. Éste era originalmente un varón, un experto cazador. Finalmente el ciclo Sol-Luna se establece por el descubrimiento de Krán del engaño de las mu-

jeres, la revolución en la gran choza del *hain* y la imposibilidad de matar a la poderosa *xón* Krá:

Al principio de todos los tiempos estaba el viejo Hombre Sol. Éste era muy fuerte y poderoso. Se mantenía casi todo el tiempo en el Cielo. Sólo por un breve lapso había oscuridad [noche]. Durante el resto del tiempo siempre brillaba aquel fuerte Sol. Por eso había mucha claridad.

Aquel viejo Hombre Sol se llamaba Kranakhátaix. Él es el padre de Krán. Este último es el Sol que está hoy en día en el Cielo. En aquel entonces, Krán estaba aún en la Tierra y era un cazador muy capaz. Pero su padre, el viejo Kranakhátaix, estaba en aquellos tiempos en el Cielo.

Cuando apareció Kwányip, eso no le gustó. La oscuridad era demasiado breve para él, y por lo tanto acortó la larga duración de la claridad y prolongó la corta noche. Desde entonces la oscuridad dura lo mismo que la claridad. Porque el Hombre Sol menor, Krán, ni con mucho es tan fuerte como su padre, el viejo Kranakhátaix. Por eso Kwányip pudo extender la oscuridad y acortar la claridad; ahora ambos son iguales.

Cuando se libró la terrible lucha en la choza ceremonial, Krán ascendió al Cielo. Allí corrió tras Krá, su mujer. Ambos siguen estando allá arriba. Pero nadie sabe decir dónde ha ido a parar el viejo Kranakhátaix. Cuando Krán subió al Cielo, aquel viejo Hombre Sol se fue. Y después que Krán había abandonado nuestra Tierra, Kwányip mismo ascendió con toda su familia a la cúpula celestial.

Krán, al que vemos hoy, es el esposo de la Mujer Luna Krá, que tenía un hermanastro, Akáinik, el Arcoiris. Este último es un pariente de Kehar'onh, el Sur. Por lo tanto, la Luna y el Arcoiris provienen de la numerosa familia del Sur (Gusinde, 1990: 575-576. Informante, Keitetowh, 1920).

Con respecto a la gran lucha en la choza ceremonial, una narración señala:

Krán y Krá vivían con los Howenh [antepasados]. Ellos eran marido y mujer. Aquí, en nuestra Tierra, aquí vivían. Eso era en los tiempos en que las mujeres se reunían a solas en la choza ceremonial. Mujer Luna dirigía y dominaba a todas las demás mujeres. Los hombres debían quedarse en las viviendas con los niños.

Pero Hombre Sol era un *xón* astuto. Descubrió que en la choza grande había solamente mujeres [no estaban los presuntos espíritus]. Las mujeres habían engañado a todos los hombres. Entonces los hombres acometieron contra aquellas mujeres. Hubo una terrible lucha, sólo unas pocas mujeres pudieron escapar. Mujer Luna también era una poderosa *xón*. Los hombres no se atrevieron a matarla, pero Hombre Sol, su esposo, le propinó algunos golpes duros. Cada vez que descargaba un golpe, se producía un ruido espantoso; temblaba toda la Tierra. Entonces Hombre Sol desistió de golpearla [...] Pero aún se observan las cicatrices en el rostro de la Mu-

jer Luna [...] Krá corrió rápidamente hacia el Cielo. Krán se precipitó tras ella. Siguió persiguiendo a su mujer. Hasta hoy no la ha podido alcanzar (Gusinde, 1990: 576. Informante, Saipoten, 1919).

Por lo que se refiere a la sociedad káweskar, como señalamos, los mitos conocidos sobre la inversión del orden social en el escenario mítico están relacionados con la ceremonia del *yincihάua*. En tiempos etnográficos son exclusivamente los varones quienes realizaban la ceremonia en la gran choza y se disfrazaban de espíritus del mundo de abajo para «asustar» a las mujeres. En el mito del origen de esta ceremonia, el orden era inverso: eran exclusivamente las mujeres quienes tenían el dominio de la ceremonia y se disfrazaban de espíritus con complejas máscaras y pinturas corporales. En el mito, constituyen el eje central las figuras de la Mujer Luna y su esposo, el Hombre Sol:

Todos los años se reunían las mujeres para su *yincihάua* y presentaban a los espíritus con diferentes máscaras y pintura. Un día hubo una gran disputa entre el Sol y la Luna, en la cual todos los hombres se fueron al bando de Hombre Sol y todas las mujeres al de Mujer Luna. Un enorme incendio estalló, y todas las mujeres fueron aniquiladas junto con la choza *yincihάua* y todas las máscaras. En ese entonces todas las mujeres estaban pintadas porque habían participado de la celebración, y se transformaron en animales, por eso hoy día los hay de distintos colores. El gran incendio fue ocasionado y fomentado por los mismos hombres, y todo se quemó. Los hombres, que eran los más fuertes, vencieron a las mujeres, tomaron posesión de todo lo que antes les pertenecía e hicieron todo de la misma forma como habían observado hacían ellas. Tras el enorme incendio, Mujer Luna, con Arcoiris, ascendió al firmamento, seguida por Hombre Sol, sin que ambos pudieran darse alcance; hasta la fecha permanecen en el Cielo. Hasta el presente día las mujeres no deben saber que estuvieron en posesión del *yincihάua* y que las personas que aparecen son, en realidad, sus propios hombres enmascarados (Gusinde, 1991, III/2: 485).

Por su parte, los personajes principales de la mitología yámana están relacionados con la ceremonia del *kina*. Ellos son fundamentalmente Akáinix (Arcoiris), sus hermanas y Hanuxa (Mujer Luna). En tiempos etnográficos el *kina* fue un rito netamente masculino, pero en el tiempo mítico era exclusivamente de mujeres. Quien guiaba la ceremonia era Hanuxa o Hanuxeakuxiipa (Mujer Luna). A diferencia de las narraciones de los otros grupos, en los yámanas un protagonista central es Akáinix (Arcoiris), que es esposo de Hanuxa y hermano de Lem (Hombre Sol menor). La diferencia radica en que existe un cómplice masculino en el engaño a los va-

rones que se concreta en la figura de Akáinix. Él era aceptado por las mujeres e incluso la revolución en la gran choza ceremonial se realiza por causa suya y no directamente por Hanuxa o Mujer Luna, como acontece en los otros mitos. A Arcoiris se le ocurre fingir su muerte para engañar a los hombres y vigilar su conducta. Como Akáinix tenía esposa y hermanas muy hermosas, al saber de su muerte y dejarle enterrado, los hombres las enamoraron y se comportaban como sus esposos sin estar casados, situación por la cual Arcoiris debió salvar su honor. Su venganza consistió en matar a la mayoría de los hombres implicados, lo que posteriormente desencadenó una terrible lucha dentro de la choza ceremonial del *kina* entre Akáinix y los hombres supervivientes, pero esta vez siendo alentados por las mujeres. En la gran lucha vencen finalmente los hombres:

El anciano Akáinix era una figura magnífica. Sabía pintarse mejor que los hombres restantes. Es que pertenecía a una familia privilegiada, pues el espléndido Lem era su hermano [...].

Oportunamente las hermanas de Arcoiris celebraban nuevamente *kina* allá en Yáiaasaga. El anciano Akáinix tenía autorización para ingresar en esa gran choza del *kina*, pues él estaba perfectamente al tanto de aquella ceremonia secreta de las mujeres. Precisamente por eso le admitían allá. Sucedió entonces un día que sus hermanas se entretenían con pruebas tales como hacerse las muertas; querían aguantar mucho tiempo sin moverse y sin respirar, como sucede con los muertos. Su intención era engañar completamente a sus parientes y gastarles una broma pesada.

Mucho tiempo ya habían pasado con estas pruebas, esforzándose al máximo; pero a pesar de todo el empeño puesto en juego, no lograban éxito alguno. Un día las muchachas estaban nuevamente ocupadas con estas pruebas, cuando el anciano Akáinix se acercó a la choza del *kina*. Él era el mayor de todos sus hermanos. Cuando la menor de sus hermanas lo vio venir, avisó inmediatamente a las otras, diciendo: «Lo mejor será que dejemos en el acto nuestras pruebas y ensayos; nuestro hermano ya está muy cerca y podría percatarse de lo que aquí hacemos». Pero Akáinix ya había ingresado en la choza del *kina*. Preguntó a sus hermanas: «¿Pues qué hacéis aquí?». Todas respondieron: «¡Nada en especial! Como siempre, nos dedicamos en esta choza a nuestros trabajos y cantos». Akáinix contestó: «Lo que acabáis de decir es totalmente falso. Yo sé muy bien lo que habéis estado haciendo aquí: cada una de vosotras ha intentado permanecer inmóvil, como muerta, sin respirar por largo tiempo. Pero no habéis logrado vuestro propósito; lo sé muy bien. Pues bien, yo mismo os mostraré ahora cómo debe procederse correctamente en este caso». Es que la intención de estas muchachas era engañar cabalmente a todos sus parientes, que vivían en el Sur, e infundirles terror; lo hacían para divertirse ellas mismas. Sólo ellas habían venido del Sur para participar del *kina*, con el fin de encubrir

su verdadera intención. Pero Akáinix se percató de todo ello y por eso ofreció a sus hermanas prestarles ayuda.

Así fue como Akáinix se acostó en el suelo, extendiéndose cuan largo era; se quedó completamente inmóvil y pronto dejó de respirar, yacía en el suelo exactamente como un muerto. Sus hermanas observaron todo esto y reconocieron: «Verdaderamente, nuestro hermano es muy hábil; ¡yace aquí exactamente como un muerto!». Es que Akáinix era un *yekamus*[15] muy capaz.

La ceremonia del *kina* se acercó a su fin y toda la gente abandonó la choza grande. Cada familia se dirigió nuevamente a su territorio. Por lo tanto también Akáinix subió con sus hermanas a la canoa. Tomaron la dirección hacia el Sur, donde vivían sus parientes. Tuvieron que viajar varios días, pues el camino era largo. Pero cuando se acercaron a las chozas habitadas por sus parientes, hicieron previamente un pequeño alto. Akáinix se quedó en ese lugar, se acostó en el suelo, se estiró cuan largo era y se hizo el muerto. Su mujer, la Hanuxeakuxiipa, y todas sus hermanas se pintaron de negro todo el cuerpo, tal cual es regla para el duelo profundo. Así preparados entraron en la choza de sus parientes. Consternados, éstos preguntaron en seguida: «¿Dónde ha quedado Akáinix? ¿Por qué os presentáis con la pintura de luto?». Las muchachas respondieron muy apenadas: «Nuestro hermano ha fallecido hace poco, no lejos de aquí. Allí afuera lo hemos dejado muy cerca de esta choza. Por eso nos colocamos la pintura de luto». Al oír estas palabras de las muchachas acongojadas, algunos hombres se levantaron inmediatamente y se dirigieron al sitio donde yacía el viejo Akáinix. Poco después lo habían traído y lo colocaron en el suelo dentro de la choza. Akáinix mismo permanecía todo el tiempo inmóvil como si en realidad estuviera muerto. En vista de ello, la demás gente se preparó para celebrar un *yamalasemoina*. La totalidad de los parientes se reunió aquí, todos lloraron y cantaron con gran dolor durante varios días.

Entretanto, algunos hombres enamoradizos entablaron relaciones con la mujer y las hermanas de Akáinix. Comenzaron con amoríos, pues estas mujeres eran extremadamente hermosas. Aquellos hombres las acariciaron y durmieron con ellas. Es cierto que Akáinix yacía totalmente inmóvil en el suelo, pero observaba atentamente todo lo que ocurría a su alrededor. Con todo esto habían pasado algunos días. Por último aquellos hombres enamorados acosaron a las muchachas y las reclamaron como esposas. Bastante tiempo ya había pasado con sus amoríos con ellas. La esposa de Akáinix y sus hermanas se habían prestado a todo, pues ellas sabían que Akáinix no estaba muerto y las vengaría plenamente. Aquellos hombres se comportaban cada vez más abiertamente como si esas mujeres les pertenecieran en calidad de esposas. Un día, aquellos hombres enamorados fueron a cazar, pues en las chozas de esa región ya se había acabado toda la carne [...].

Después que estos hombres se habían alejado suficientemente de la choza, Akáinix se levantó sin ser visto y corrió tras ellos. Pero tomó otro

15. Chamán o hechicero yámana (Montecinos, 2003).

camino. Así llegó antes a los acantilados donde los hombres pensaban cazar cormoranes. Akáinix alborotó allí a los muchos pájaros y los asustó. Éstos levantaron vuelo en grandes bandadas, volaron un tiempo en círculo y luego se dirigieron hacia alta mar. Él mismo se escondió en las cercanías. Desde lejos pudieron observar esos hombres cómo todas las aves levantaban vuelo de los acantilados [...].

Repentinamente Akáinix abandonó su escondite y se enfrentó con los hombres. Éstos se llevaron un susto mayúsculo cuando de improviso vieron frente a sí a Akáinix. Instantáneamente todos se percataron de lo que habría de sucederles ahora. Akáinix les habló: «Habéis venido aquí a cazar cormoranes, ¿verdad? Todos los animales han levantado vuelo. Sólo allí, en aquel lugar cerca de la costa, hay muchos de ellos, están allí muy apretujados. ¡Entrad sin temor al agua, el fondo del mar es playo!». Los hombres cumplieron inmediatamente esta indicación, como si hubieran perdido el juicio; por el terror que los embargaba no sabían ya lo que hacían. Avanzaron mucho mar adentro, para ubicarse muy de cerca junto a los cormoranes. Apenas se habían internado lo suficiente, Akáinix revoleó hábilmente su potente honda y mató a todos los hombres. Así logró vengar la ofensa a sí mismo, a su mujer y a sus hermanas.

Sin pérdida de tiempo regresó a la choza. Allí calló y disimuló totalmente que había ultimado a todos esos hombres. Al cabo de un tiempo, los parientes de aquéllos comenzaron a preguntar: «¿Por qué tardan tanto nuestros hombres? ¿Los has visto tú, tal vez, cerca de aquel acantilado?». Akáinix respondió: «Por cierto, los he visto. Se han internado en el mar, pues pensaban atrapar a los cormoranes que nadaban en el agua, lejos de la costa. ¡Tened un poco de paciencia; pronto regresarán, seguramente!». Mucho tiempo continuaron las mujeres esperando, pero aquellos hombres no retornaron. Al cabo de un tiempo ellas llegaron a la conclusión de que Akáinix mismo había ultimado a todos esos hombres. Entonces montaron en cólera y se enfurecieron sobremanera; todos comenzaron por acusar abiertamente a Akáinix y lo acosaron permanentemente. Por esta razón él se encolerizó y comenzó a defenderse fuertemente. Pronto se desarrolló una tremenda lucha entre los hombres allí presentes y el mismo Akáinix. La posición de éste era delicada y sumamente riesgosa, pues sus adversarios eran muchos. Éstos lo agarraron con fuerza, ciertamente, pero fueron incapaces de ultimarlo. Un buen tiempo lo estrangularon y se esforzaron por romperle el cuello. Pero a pesar del máximo esfuerzo puesto en juego, no tuvieron éxito en la empresa; es que el Arcoiris era un poderoso *yékamus*. Solamente lograron doblarle profundamente hacia abajo el cuello y la larga espalda, de modo que desde entonces ya no puede estirarse ni enderezarse [...] (Gusinde, 1982: 1121-1124).

Es así como el Hombre Sol menor o Lem es uno de los personajes que ayuda a los hombres en esta lucha, pero no es su protagonista principal, como lo es en la narración mítica de los selk'nam

y los káweskar. Sin embargo, es el gran benefactor de la vida de los yámanas, pues Lem era un hombre hermoso y bondadoso:

> Lem era un hombre magnífico y tenía mucha influencia sobre todos los hombres. Éstos se le subordinaban gustosamente, pues él se comportaba con cualquiera en forma amistosa y bienintencionada. Era de una presencia tan magnífica y de una figura tan perfectamente bella, que todas las mujeres intentaban observarlo continuamente. Pero cada una de ellas se imponía cierta reserva en ese sentido, evitaba que se le notara esa intención y ni siquiera se atrevía a mirarlo abiertamente, sólo para que las demás no se mofaran de ella. Lem era sencillamente encantador. Todas las mujeres estaban enamoradas de él, todos los hombres lo apreciaban sobremanera.
>
> Su esposa también era muy hermosa. Nadie conoce su nombre. Lem poseía varias hijas muy bonitas; ellas eran la *tdkasa* (*Larus belcheri*), la *wemar-kipa* (*Larus glaucodes*), el pato lagunero *wiyen* (*Anal cristata*), la gaviota *kiwagu* (*Larus dominicanus*), el ganso *magallanico kimoa* (*Chloephaga picta*), el pato *wipatux* (*Querquedula cyanoptera*), luego también la zorra *cilawhiakipa* (*Canis magellanicus*) y la rata *wesdna*. Las dos hijas mencionadas en último término se llevaban subrepticiamente la carne que su padre traía de la cacería; le robaban continuamente y esto lo siguen haciendo aún hoy en día. Además de las nombradas, Lem poseía otras hijas más. Asimismo tenía varios hijos. Uno de ellos es Yexalem (Venus), que sigue constantemente a su padre.
>
> Lem era aplicado y laborioso, era bondadoso y estaba siempre alegre, era afable con cualquiera. Mantenía las mejores relaciones con todos los hombres. Para todos representaba el hermoso ejemplo de un hombre activo y conciliador. Hasta hoy en día nada ha cambiado en este aspecto [es decir: en todo su carácter]. Durante aquella oportunidad del gran cambio en Ydiaasaga prestó a los hombres una considerable ayuda, para que éstos se apoderaran del *kina* de las mujeres. Cuando hubo acabado aquel cambio, ascendió a la cúpula celestial. Desde allí sigue demostrando su benevolencia y altruismo a los hombres, desde allí otorga abundante calor y luz. La totalidad de los hombres está orgulloso de él, pues fue él quien descubrió el secreto del *kina* de las mujeres, liberando a los hombres de su dependencia de ellas.
>
> De hecho existe, además de éste, otro mundo. Por eso Lem abandona todos los atardeceres la región de los yámanas para trasladarse allí. También en ese otro mundo brilla y otorga abundante calor. Al amanecer siguiente regresa a nuestra región. De esta manera presta su ayuda a la gente de allí y de aquí (Gusinde, 1982: 1119-1120).

Como puede observarse existen coincidencias claras entre a los personajes que intervienen en estos mitos, las cuales permiten explicar el ciclo del Sol y la Luna, y también fenómenos atmosféricos como el arcoiris. Algunas coincidencias son de carácter nominativo

como Akáinix y Akáinik, arcoiris en yámana y selk'nam, respectivamente, lo que deja traslucir contactos en un mismo tipo de prácticas y tradiciones[16], aunque, como personalidades, se resuelven funciones diferenciadas en los relatos particulares. El pensamiento mítico coincide en que tiene como origen un orden basado en el engaño estratégico a los varones. Sin embargo, los mitos yámanas dejan entrever una mayor elaboración de las causas mismas de la pelea en la gran choza, al establecer la variante de un cómplice masculino en la figura de Akáinix, cuya acción da origen a la idea de venganza de los hombres, ya que, mediante la matanza que lleva a cabo, obliga a los varones y a los parientes de los aniquilados a dirigirse a la gran choza. Asimismo es preciso notar otra variante en este pensamiento: el hecho de que son las mujeres parientes de Akáinix y de los varones muertos las que se encolerizan, por lo que la lucha en la choza ceremonial se produce, en un primer momento, por un reclamo oficial de las mujeres. Posteriormente, tras el triunfo, logran desterrar a Hanuxeakuxiipa y Akáinix al firmamento. Por otra parte, Akáinix desempeña el papel de esposo de Hanuxeakuxiipa, relación que es de hermandad en la conciencia mítica selk'nam. Es posible pensar que, al igual que en el caso de los yámanas, en el pensamiento káweskar Arcoiris cumple un papel sustancial, tal vez como cómplice de las mujeres, como se desprende de su mención a que «tras el enorme incendio, la Mujer Luna, con el Arcoiris, ascendió al firmamento, seguida por el Hombre Sol» (Gusinde, 1982: 1124). Mediante esta revolución en un espacio ceremonial mítico se conforma el orden social y ritual vigente, donde los varones practican en las chozas las ceremonias masculinas secretas del *hain*, *yincihaua* y *kina*, teniendo también un papel predominante en las ceremonias de iniciación-educativas del *klóketen*, *kálakai* y *chiejaus* y, por ende, en la reproducción social de sentido de los grupos.

16. Recordemos que las ceremonias masculinas del *hain* incluían en tiempos etnográficos a los miembros adultos de las cuatro etnias que formaban parte de este sistema simbólico: selk'am (los del Norte o *kamuka*), haush (los del Este o *winteka*), los káweskar (los del Oeste o *airu*) y los yámanas (los del Sur o *keikruba*) (Chapman, 1993). Si hipotéticamente la realización de esta práctica era organizada de este modo, explicaría la existencia de mitología similar —referente a este tema— en los grupos implicados y también, inicialmente, la ausencia de mitos homólogos en el pensamiento aónik'enk. Pero no permite entender la resolución diferencial de la acción de personajes que intervienen en los mismos.

VII. COMENTARIOS FINALES

A pesar de la evidencia disímil con la que se cuenta, es posible establecer una caracterización general de las sociedades que habitan el extremo sur del continente americano. Para ello nos parece sugerente la distinción que realiza Cassirer entre dioses momentáneos, dioses especiales y dioses personales (1959: 23-26)[17]. Nos interesa particularmente la última categoría. En el pensamiento de estos grupos existen personajes que pueden denominarse «dioses personales», aunque pensamos que es mejor denominarlos simplemente personalidades. Esta categoría implica el surgimiento de una «personalidad» propiamente dicha, pues el nombre del personaje no sugiere la idea de una actividad específica (no se constituye en mera acción), sino que se ha transformado en una «persona», en un ser que se desarrolla según sus propias leyes y autonomía, que logra su finitud corpórea, sufre y actúa como criatura humana, actúa de diversas maneras e interviene en variados contextos, ejerciendo además poder y jerarquía (Cassirer, 1976). Es el caso específico de Kwányip, en los selk'nam, y Elal, en los aónikenk, y de esa dualidad asimétrica que constituyen los hermanos Yoálox en el ideario yámana. Todos ellos intervienen en distintos contextos de significación especial para estos grupos, incluso se mueven en el plano opuesto del bien/mal o positivo/negativo, pues no son puramente benefactores ni bienintencionados. Por ejemplo, por una parte, condenan el incesto y, por otra, castigan la desobediencia con la muerte (Elal); o bien, por una parte, regulan la luz solar para que hombres y mujeres permanezcan juntos durante más tiempo y, por otra, establecen la muerte traicionando relaciones filiales (Kwányip). Del mismo modo, queda señalada la diferencia de posición y jerarquía de los personajes en el hecho de salvar a los hombres de la muerte por asesinato, siendo o no devorados. En los relatos selk'nam y aónik'enk, son verdaderos héroes los que salvan a la humanidad de esta opresión, liberándola ya sea de un gigante aberrante (Cáskels), en el ideario selk'nam, o bien del Sol, un Cañadón o Ballena en el pensamiento de tehuelches meridionales (Kwányip y Elal, respectivamente). Si se compara la acción liberadora del colibrí Táiyin con la del salvador Kwányip en el pensamiento selk'nam, la de Táiyin le da una calidad de personaje importante y

17. Si bien esta clasificación fue realizada para entender la evolución de las ideas religiosas en la sociedad occidental, creemos que es válida para comprender el mundo mítico de las sociedades del extremo sur.

reconocido, pero no cubre el espectro de la personalidad conflictiva, sobresaliente y transversal de Kwányip.

Una distinción interesante tiene relación con la diferente posición e importancia que otorga cada ideario a un determinado tema o acontecimiento. Esto se manifiesta claramente comparando, por ejemplo, los sucesos de salvación de las amenazas que sufre la humanidad —exclusivamente en los selk'nam—, y ésta y todas las especies —en los aónik'enk—, con la que elabora el pensamiento yámana. Mientras que en el imaginario de los primeros constituye un suceso mediante el cual se quiere resaltar la personalidad de un héroe que permite la existencia de la humanidad y su continuidad, en el ideario yámana no ocurre lo mismo. Pues si bien elabora un refinado y muy detallado relato, no recurre al clásico héroe que libera a la humanidad de una amenaza vital —en este caso, la muerte de los varones y el rapto de las mujeres por parte de Sinuluwatauineiwa watuwa—. El salvador, el colibrí Omóna, se expresa como un personaje oculto, furtivo y pequeño, y que, a pesar de sus cualidades en la utilización del arco y la flecha, no actúa solo en esta liberación —mejor: no se le otorga poder para hacerlo—, sino que es ayudado por las numerosas mujeres que estaban prisioneras.

Del mismo modo, existen personajes con una función más determinada, pues no intervienen en diversos contextos sino en ámbitos más acotados. Se trata de las personalidades surgidas en una necesidad simbólica de comprender el mundo visible inmediato y que —dentro de sus respectivas esferas— han ganado en determinación y duración, alcanzando cierta universalidad (Cassirer, 1959). Es el caso de Táiyin y Táita en el ideario selk'nam, que son personajes opuestos y que interactúan uno como libertador y el otro como enemigo de la humanidad. Libertador que salva, si bien no de forma explícita, la vida de los hombres como Kwányip (pero sí implícitamente, pues los antepasados corrían el riesgo de morir de hambre y sed), sino que libra a la humanidad de la opresión y la dictadura de Táita. Ésta se convierte en manifestación primera de la tiranía femenina en el mundo del mito, de la que Mujer Luna será la expresión más explícita y crucial. Táiyin no sólo libera sino que también es dador del conocimiento para la subsistencia (arco y flecha) y opera la fragmentación del territorio para ser habitado por los distintos linajes. En esta esfera se ubican también el Hombre Sol menor, Mujer Luna y Arcoiris, que remiten a la concepción y a la legitimación de determinados ritos que explicitan la creencia en la inversión de la organización social en el mundo del mito e inauguran al mismo tiempo el orden y las prácticas rituales actua-

les, al menos en el plano del pensamiento, de los que se deriva la comprensión del establecimiento del ciclo Sol-Luna y de algunos fenómenos atmosféricos y climáticos. Como queda claramente expuesto, en cada sociedad estos personajes se manifiestan con sus características especiales y ocupan una posición diferenciada. Por ejemplo, el Sol menor yámana (Lem) no desempeña un papel fundamental, como Krán, en la pelea dentro de la gran choza ceremonial, cuando los varones se apoderan del secreto de las mujeres. En cambio, sí lo tiene Akáinix, que carece de importancia en las narraciones de las otras sociedades.

De esta forma, la distinción y posición de los personajes —o antepasados— en el plano del pensamiento tiene relación con su situación en el mundo visible y vigente. Es decir, se jerarquizan según el lugar que ocupan en el plano celestial o en el espacio terrenal; o, si se quiere, en el plano de lo que está arriba (contemplable, pero no alcanzable) y de lo que está abajo, en el horizonte del hombre, que es tangible, aprovechable y cotidiano. De este modo, la categoría de héroes o personalidades está constituida por aquellos que acaban ocupando una posición en el plano celeste, pero que además tienen la cualidad de ser parte de la fuerza creadora primigenia y que se ubica más allá del plano existencial humano —que no lo afecta directamente—. Es el caso de Elal, Kenós y Kwányip, que forman parte de constelaciones astronómicas. En cambio, Krá, Krán, Lem, Hánuxa y Akáinix, si bien forman parte del mundo de arriba, tienen una vinculación de carácter práctico con la humanidad, posibilitando o impidiendo la cacería —terrestre o marina—, la recolección, iluminando el mundo que habita el hombre, convirtiéndose en personalidades que podríamos llamar funcionales, que se diferencian de aquellas que son apreciables cotidianamente, incluso cazables y utilizables —como los colibríes Táiyin y Omóna, Cáskels, Táita, Cañadón, Ballena y Sinuluwatauineiwa watuwa—, que forman parte de la geografía y fauna en la que los grupos habitan y subsisten y que pueden comprenderse como personalidades circunstanciales de su contexto mítico.

Otros y variados relatos de los grupos australes que no han sido incluidos —por motivos de espacio y criterio expositivo— en este trabajo dan cuenta de personajes que tienen relación con una realidad más particular en el mundo visible, como explicar por qué cada animal posee un color específico o por qué migraron determinadas especies o se extinguieron, e incluso dan cuenta del acabado conocimiento etológico de la fauna que los circunda. Nuestra intención, en esta oportunidad, ha sido mostrar temas más o menos

comunes en el pensamiento de estas sociedades y las personalidades centrales de las narraciones, proporcionando la mayor cantidad de relatos que sirvan de material para nuevas valoraciones.

No obstante las variadas interpretaciones que pueden construirse a partir de estas tradiciones orales, pensamos que hemos puesto de manifiesto que, aparte del lamentable fenómeno de la extinción de los miembros de estas sociedades y de la información fragmentaria sobre su mundo simbólico —especialmente en el caso de los káweskar—, es posible percibir el valor del hermoso y complejo universo de su pensamiento creador, que se enraíza en las prácticas habituales del hombre, y donde cada personaje manifiesta una representación: la identificación con el comentario más acertado y aceptado de la realidad imaginada.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Agostini, A. M.ª de (1929), *Mis viajes a la Tierra del Fuego*, Milano: Giovanni de Agostini.

Beauvoir, J. M. (1915), *Los shelknam, indígenas de la Tierra del Fuego*, Buenos Aires.

Bird, J. (1946), «The Alacaluf», en *Handbook of South American Indians* I, Washington: Smithsonian Institution, pp. 55-79.

Bórmida, M. (1969-1970a), «Problemas de heurística mitográfica. Las fuentes míticas a nivel etnográfico»: *Runa* (Buenos Aires) XII/1-2, pp. 53-65.

Bórmida, M. (1969-1970b), «Mito y cultura. Bases para una conciencia mítica y una etnología tautegórica»: *Runa* XII/1-2, pp. 9-51.

Bórmida, M. y Casamiquela, R. (1958-1959), «Etnografía Gununa Kunna. Testimonio de los últimos tehuelches septentrionales»: *Runa* (Buenos Aires) IX.

Bórmida, M. y A. Siffredi (1969-1970), «Mitología de los tehuelches meridionales»: *Runa*, pp. 199-245.

Borrero, L. (1989-1990), «Evolución cultural divergente en la Patagonia Austral»: *Anales del Instituto de la Patagonia*, Serie Ciencias Sociales (Punta Arenas) 19, pp. 133- 140.

Bridges, L. (1935», «Supersticiones de los onas»: *Argentina Austral* 73, pp. 33-39.

Casamiquela, R. M. (1967), «Algunos datos con relación al panorama etnológico de la Patagonia»: *Etnia* (Olavarría) 5, pp. 6-23.

Cassirer, E. (1959), *Mito y lenguaje: la evolución de las ideas religiosas*, Nueva Visión: Madrid.

Cassirer, E. (1976), *Filosofía de las formas simbólicas* II, México: FCE.

Cooper, J. (1946), «The Yahgan», en *Handbook of South American Indians* I, Washington: Smithsonian Institution, pp. 81-106.

Chapman, A. (1973), «Donde los mares chocan. La Tierra de los antiguos haush, Tierra del Fuego»: *Kurikinka*, Cuaderno Fueguino n.º 3 (Buenos Aires), pp. 5-14.
Chapman, A. (1975), «Angela Loij, la última selk'nam»: *Journal de la Société des Américanistes* 62, pp. 232-234.
Chapman, A. (1993), *Los selk'nam. La vida de los onas*, Buenos Aires: Emecé.
Gallardo, C. (1910), *Los Onas*, Buenos Aires: Cabaut.
Gusinde, M. (1951), *Hombres primitivos en la Tierra del Fuego*, Sevilla: Escuela de Estudios Hispanoamericanos.
Gusinde, M. (1982), *Los indios de Tierra del Fuego* II/3. *Los yámanas*, Buenos Aires: Centro Argentino de Etnología Americana.
Gusinde, M. (1990), *Los indios de Tierra del Fuego* I/2. *Los selk'nam*, Buenos Aires: Centro Argentino de Etnología Americana.
Gusinde, M. (1991), *Los indios de Tierra del Fuego* III/2. *Los halakwulup*, Buenos Aires: Centro Argentino de Etnología Americana.
Gutiérrez, M. (1984), «Historia, identidad y mesianismo en la mitología andina»: *Antropologica* (Lima) II/2, pp. 9-44.
Hammerly, D. (1952), «Los pueblos de Fuegopatagonia y los límites del habitat Alakaluf»: *Runa* V, 1-2, pp. 134-170.
Legoupil, D. (1983), «Indígenas del mar de Otway. Arqueología y etnohistoria», en *Actas del Primer congreso de Historia de Magallanes*, Punta Arenas, Chile.
Legoupil, D. (1993-1994), «El archipiélago del Cabo de Hornos y la costa sur de la isla Ambarino: poblamiento y modelos económicos»: *Anales del Instituto de la Patagonia*, Serie Ciencias Sociales, 22, pp. 101-121.
Legoupil, D. (1996), «Organisations spatiales, organisations sociales: du communautaire a l'individuel chez les nomades marins de Patagonie»: *Journal de la Société des Américanistes* 82, pp. 31-61.
Lista, R. (1881), «La Tierra del Fuego y sus habitantes»: *Boletín del Instituto Geográfico Argentino* (Buenos Aires) II, pp. 109-114.
Lista, R. (1887), *Viaje al país de los onas: Tierra del Fuego*, Buenos Aires.
Llaras Samitier, M. (1950), «Primer ramillete de fábulas y sagas de los antiguos patagones»: *Runa* 3, pp. 1-2.
Martinic, M. (2000 [1845]), «Informaciones etnográficas extraídas del diario inédito de Santiago Dunne, secretario de la Gobernación de Magallanes»: *Anales del Instituto de la Patagonia* 28, pp. 45-52.
Massone, M. (1987), «Las culturas aborígenes de Chile austral en el tiempo», en *Hombres del sur. Aonikenk, selkam, yámana y kaweshkar*, Santiago de Chile: Museo Chileno de Arte Precolombino y Congregación Salesiana, pp. 11-45.
Montecinos, S. (2003), *Mitos de Chile. Diccionario de seres, magias y encantos*, Buenos Aires: Sudamericana.
Moreno, M. y Verdún, M. (1994), *Patrimonio aborigen patagónico-fueguino*, Punta Arenas: Atelí.
Orquera, L. A. y Piana, E. (1999), *La vida material y social de los yámana*, Buenos Aires: Eudeba.

Orquera, L. A., Piana, E., Salas, A. y Haydée, A. (1979), «8.000 años de historia en el canal Beagle»: *Bouchard* (Tucumán) 1/1, pp. 10-25.

Ortiz, O. (1973), «Los yámanas, veinticinco años después de la misión Lipschutz»: *Anales del Instituto de la Patagonia* (Punta Arenas) 4, pp. 77-107.

Ortiz, R. A. (2003), *La pareja y el mito. Estudios sobre las concepciones de la persona y de la pareja en los Andes*, Lima: PUCP.

Popper, J. (1887), «Exploración de la Tierra del Fuego»: *Boletín del Instituto Geográfico Argentino* (Buenos Aires) 8, pp. 74-115.

Quiroz, D. y Olivares, C. (1996), «Cosmovisión fueguina: Las cordilleras invisibles del infinito», en *Etnografía, culturas de Chile, sociedades indígenas contemporáneas y su ideología*, Santiago de Chile: Andrés Bello, pp. 241-256.

Schindler, H. (1995), «Un informe etnográfico sobre los onas del año 1975»: *Runa* XXII, pp. 177-185.

Siffredi, A. (1968a), «Algunos personajes de la mitología tehuelche meridional»: *Runa* XI/1-2, pp. 123-132.

Siffredi, A. (1968b), «El ciclo de Elal, héroe mítico de los aónik'enk»: *Runa* XI/1-2, pp. 149-160.

Siffredi, A. (1969-1970), «Hierofanías y concepciones mítico religiosas de los tehuelches meridionales»: *Runa* XII/1-2, pp. 247-271.

Skottsberg, C. (1913), «Observations on the natives of the Patagonian Channel region»: *American Anthropologist* 15/4, pp. 578-616.

Tonelli, A. (1926), *Grammatica e glosario della lingua degli Ona-Selk'nam, Terra del Fuoco*, Torni: Archivo Misión Salesiana.

Zerries, O. (1959), «Las constelaciones como expresión de la mentalidad cazadora en Suramérica»: *Estudios Americanos* (Sevilla) XVII/88-89.

TEMAS MITOLÓGICOS

EL PERRO EN LAS MITOLOGÍAS CHEROQUI Y AMERINDIA

Carrie A. McLachlan

Para el pensamiento cheroqui, los animales son personas que piensan y actúan. Pero sus concepciones de los animales y de los vínculos que existen entre ellos y los seres humanos, lejos de ser exclusivas de su sistema de creencias, son compartidas por otros grupos amerindios. Entre los animales considerados en el pensamiento cheroqui y amerindio se encuentra un animal domesticado, el perro, que probablemente es el más íntimamente ligado a la vida humana. Los perros son seres liminales que median entre los humanos y el reino animal. Esta particular posición los predispone para las funciones que les han sido adjudicadas en las mitologías amerindias (y del resto del mundo): guardianes de los hombres frente a sus enemigos invisibles durante su vida y compañeros de los muertos en los mundos celestial y subterráneo[1].

La mitología cheroqui, sus oraciones rituales y sus tradiciones otorgan un lugar único al perro en los reinos cósmico y terrestre. Aunque, en términos cuantitativos, los perros sean superados por otros animales de mayor presencia en la tradición oral cheroqui, son sin embargo mitológicamente significativos debido a las características de sus funciones. Los perros aparecen en varios contextos míticos: en los relatos de creación o recreación, como guardianes o

1. En su estudio de la mitología euroasiática en torno al perro, David Gordon White (1991: 15) sugiere que el perro, «debido a sus papeles y valores culturales ambiguos», es un símbolo especialmente apropiado para ilustrar los aspectos salvajes y domésticos de los seres humanos, constituyendo «el *alter ego* del hombre, una reflexión acerca de la cultura y el salvajismo humanos».

intercesores y como cazadores o destructores de espíritus indignos. Entre las abundantes variaciones mitológicas, podemos encontrar asociaciones similares en la herencia cultural de otras tradiciones indígenas. En esta visión general de las mitologías caninas, realizaremos un examen cronológico de las interacciones entre hombres y perros en tres etapas: la creación del mundo, la existencia terrenal y el viaje hacia la vida en el otro mundo. En cada fase, nuestro examen de la tradición cheroqui sobre el perro incluirá una comparación con otras mitologías caninas amerindias.

I. LA CREACIÓN DEL MUNDO

Muchos relatos de creación amerindios son, en realidad, relatos de recreación. En las narraciones cheroquis sobre el diluvio, se destruye una era y se crea un nuevo mundo. Un perro tiene un papel principal en el relato cheroqui. El perro se entera del diluvio inminente escuchando a Yvwi Gunahita (Longperson, *El espíritu del río*) y advierte a su amo que debe construir una balsa para poder sobrevivir. Un relato, publicado en el *Cheroqui Phoenix* en 1829, cuenta cómo un hombre y su perro sobreviven a la inundación en una canoa. Sin embargo, apenas las aguas comienzan a descender, el perro ruega a su amo que lo lance a las aguas infestadas de caimanes. Después de rogar todo un día, el perro logra que el hombre le arroje al agua, donde es devorado inmediatamente por los caimanes. Una vez que la canoa toca tierra, el hombre parte en busca de su pueblo. Y prosigue el relato:

> Encontró el lugar a cierta distancia, pero estaba desolado. Como aún tenía algunas provisiones, construyó un campamento y permaneció allí hasta el séptimo día en que, de repente, escuchó un lamento en el que se unía una multitud de voces. Corría hacia donde provenía el sonido hasta que llegó a una montaña de la que salía una muchedumbre. Eran sus compañeros ahogados por la inundación que ahora resucitaban.

En este relato los ahogados resucitan y repueblan el mundo. Se omiten los detalles acerca del modo en que fueron resucitados. Tampoco se explican las razones por las que el perro insiste en ser sacrificado. Puede que el sacrificio del perro esté ligado al éxito del desembarco del hombre o a la resurrección de los ahogados. En

ambos casos, el sacrificio del perro parece estar tácitamente ligado a la restauración de la vida humana después del diluvio[2].

En un relato azteca, la humanidad es ahogada al final del cuarto Sol. La deidad canina Xolotl y su hermano gemelo Quetzalcóatl viajan a través del Inframundo, burlan a la muerte, consiguen los huesos de los ahogados en la inundación y los devuelven a la vida pulverizando los huesos y mezclándolos con su propia sangre. De este modo, restauran la vida y dan inicio a la Quinta Era, la actual. Es tentador ver motivos similares en la narrativa cheroqui. Tanto en el caso cheroqui como en el azteca, la inundación destruye una era o generación que será reemplazada por una nueva. El perro que pide ser arrojado al agua infestada de caimanes puede ser un equivalente cheroqui del dios canino Xolotl. De acuerdo con R. Valadez Azúa, la sangre de los perros en la narrativa mesoamericana tiene el poder de resucitar a los muertos. En tanto que el agua muestra el camino al reino de los muertos en las tradiciones azteca y cheroqui, parece comprensible que el perro deba entrar en el agua para devolver la vida a los ahogados. Los caimanes causan la muerte del perro. Aunque éste no parece salir victorioso en el relato cheroqui, los muertos retornan a la vida. Es verdad que los relatos cheroquis recogidos no asocian el sacrificio del perro con la resurrección de los hombres ahogados; sin embargo, tal asociación parece implícita (Schwartz, 1997: 25-28; Quiñones, 1992; Beyer, 1908: 419-422; Valadez Azúa, 1995, cit. por De Vidas 2002: 531-550).

Entre los shawnee, uno de los pueblos vecinos a los cheroquis durante el siglo XVIII, el perro mítico también preserva la vida, pero de una forma distinta. En la cosmogonía shawnee, una abuela es acompañada por un pequeño perro durante las cuatro creaciones sucesivas. Aunque los detalles de la cada creación no han sido publicados, sabemos que la segunda creación termina en una inundación. El papel del perro en la creación es difuso; sin embargo, en la Cuarta Era, la actual, el perro ayuda a los hombres a posponer el fin de los tiempos. Cada día la abuela creadora comienza a tejer su *shkimota* hasta que, cuando cae la noche, debe detenerse sin terminarla. Y cada noche, el perro desata el canasto de la abuela,

2. Han sido recopiladas muchas versiones ligeramente distintas del diluvio cheroqui: Schoolcraft (1975); Chiltoskey (1990); Stansbury Hagar (1906); James Mooney (1900). En el registro de Schoolcraft, que James Mooney usó para su *Myths of the Cheroqui*, el amo del perro no cree en un principio en la llegada del diluvio advertida por el perro, hasta que éste le muestra una herida en su cuello. No se da ninguna explicación acerca de la herida, pero es posible que represente una batalla previa con monstruos marinos.

posponiendo así el fin del mundo. Eventualmente, el canasto será terminado y sólo las almas de aquellos que trataron a los perros con el debido respeto serán salvadas en el cesto y podrán repoblar el mundo en su próxima encarnación (Howard, 1981: 167-168; y Voeglin, 1970).

En otras narraciones los perros ayudan en la creación de los hombres tomando una esposa humana. Los miwok de California afirman que fue el coyote, un pariente cercano del perro, el que otorgó a los hombres su inteligencia y astucia. La tradición oral piute y shoshoni remonta los orígenes de la raza humana al acoplamiento de una mujer y un coyote. Muchos otros grupos, incluyendo a los dogribs, tlingit, haida, nootka y chipewyan, sitúan sus orígenes en la relación sexual entre un perro y una mujer. Dos entidades importantes en la mitología tlingit y haida, el Trueno y la Señora de los Temblores, son los hijos masculino y femenino de una madre humana y un padre canino. Las sociedades de canes frecuentemente son originadas en la unión sexual de una mujer y su esposo-perro. Por ejemplo, los soldados caninos de los arapajoes provienen de Mujer y Perro Blanco, su esposo. La sociedad de los perros de los pies negros se originó de una mujer que rechazaba a todos sus pretendientes, hasta que, inadvertidamente, acepta como esposo a un perro de muchos colores que se le aparece como un hombre[3].

Los haudenosaunee, lingüísticamente emparentados con los cheroquis, poseen un relato sobre la creación del mundo en el que un perro está íntimamente asociado con la «Mujer que cayó del Cielo». Los iroqueses ven sus orígenes en esta mujer. Ella o su hija dieron a luz a los héroes gemelos que crearon la Tierra y el Cosmos. En la versión hewitt del relato, la «Mujer que cayó del Cielo» quedó preñada después de que un perro lamiera su cuerpo desnudo. Su esposo, acusándola de infidelidad, la expulsa del reino de los Cielos a la Tierra. En su descenso, es acompañada por un perro celestial (Hewitt, 1928).

En muchos mitos mesoamericanos, los canes ayudan en la procreación de la vida. Horcasitas ha identificado motivos comunes en los relatos indígenas mesoamericanos sobre inundaciones. En uno de ellos, una vez que el mundo ha sido destruido por el agua, los dioses convierten a los hombres supervivientes en animales por ha-

3. La mención a los perros de varios colores aparece también en las Antillas. Varias tradiciones son compiladas por Schwartz (1997); Clark Wissler y Duvall (1995: 107-109). Para el mito del esposo-perro de los Coeur d'Alene, cf. Walker, Jr. (1980: 87-90).

ber encendido fuego de manera impropia. En otro de estos relatos, el Cuarto Sol o Era concluye con una gran inundación de la que sólo sobrevive una pareja. El humo del fuego encendido por ella ofende a un dios que, en represalia, corta sus traseros, los implanta en sus cabezas, y los transforma en perros. Otro tema común es el del perro y el hombre que sobreviven a la inundación. En un relato huichol, la diosa de la Tierra, la abuela Nakawé, enseña a un hombre cómo construir una canoa para sobrevivir al diluvio. El hombre se salva junto a una perra que le regala Nakawé. Nadie más habita en el mundo. Después de trabajar en el campo todo el día, el hombre regresa a casa y, para su sorpresa, encuentra la comida lista. Para saber quién prepara la comida (pues vive solo con su perra), el hombre se esconde. Entonces ve a su perra salir de la casa, andar alrededor y regresar. Luego ve a una hermosa mujer dejar la casa en dirección al riachuelo. Cuando ella se ha ido, el hombre entra en casa y encuentra la piel de la perra detrás del *metate*. Comprendiendo que la perra se ha transformado en mujer, el hombre quema la piel para que no pueda retomar su forma canina. Él y la mujer-can copulan y repueblan la Tierra. Los huicholes creen descender de esta pareja. Los tepecano, totonac, tlapanec, popoluca, chol y cora tienen tradiciones similares (Furst, 1997)[4].

Aunque los cheroquis no conservan relatos sobre la unión de un perro y un hombre, tal unión podría estar implícita o simbolizada en los mitos. Por ejemplo, en una versión un hombre es llamado el animal más perezoso hasta que conoce a la Mujer Maíz. Metafóricamente, su amor por ella es lo que lo convierte en humano. El hombre la impresiona tanto con su industria que ella desciende del tallo de maíz para vivir con él en la casa que él ha construido. En otro ejemplo, el primer hombre intenta vengar la muerte de su esposa acudiendo a la Gente Lobo. Uno de los clanes de los cheroquis es el Ani Wahya, la Gente Lobo. Dado que se trata del clan de una persona asesinada, el clan debe buscar venganza; este clan canino parece haber sido el clan de la mujer muerta. Quizá también el hombre haya sido miembro de este clan de la Gente Lobo, si es cierto que los que formaron la primera pareja fueron, además de cónyuges, hermanos[5].

4. Para un relato cora, cf. Coyle (2001: 51) y Schwartz (1997).

5. Para más detalles sobre la venganza de clanes véase Reid (1970). La referencia del primer hombre como el más ocioso de los animales fue recogida de Wade Blevins, miembro de la nación cheroqui, en una comunicación oral en Cheroqui, NC, 1997. Blevins afirmaba haber escuchado esta versión de su abuela. Un relato

II. EXISTENCIA TERRENAL

Después de la creación, los perros se convierten en compañeros de los hombres. En la tradición cheroqui se dice que los Ani Wahya, la Gente Lobo, domesticaron al lobo y que, siguiendo las características ideales de esta criatura, destacaban en las técnicas de caza. Una tradición cheroqui explica que originalmente «el perro se encontraba en la montaña y el lobo al lado del fuego», pero el perro prefirió un lugar de asentamiento y el calor del fuego y ocupó el lugar del lobo. La mayoría de las tradiciones amerindias no fechan la creación de la era actual, pero en muchas de ellas los perros la anteceden. Hoy la mayoría de científicos no se atreven a dar una fecha precisa para la aparición del perro entre sus parientes caninos. Sin embargo, sí pueden afirmar que los perros existen en las Américas desde hace por lo menos 12.000 o 14.000 años. Algunos especialistas creen que el perro fue domesticado a partir del lobo, en Asia, hace aproximadamente 15.000 años, pero otros creen que la fecha debería llevarse más atrás, hasta los 50.000 años (Money, 1900: 280; y Schwartz, 1997: 15-18)[6].

En las Américas antes del contacto europeo habitó más de un tipo de perro. Los perros aparecen en varios contextos. Había perros para cazar, perros para comer, perros de carga y perros mitológicos con significación cosmológica. Los hidatsa de los Grandes Llanos de Norteamérica tenían cuatro tipos de perros, uno de los cuales era notable por su poder espiritual. «Cuatro ojos», un perro con dos manchas marrones sobre sus ojos, poseía poderes mágicos. Este tipo de perro también existía entre los mandan, los ponca, los apache y los lakota. Marion Swartz cree que, debido a la gran difusión de este perro de cuatro ojos, puede tratarse de una raza «antigua» (Schwartz, 1997: 20, 86).

Los cheroquis también tuvieron un perro de cuatro ojos. En

similar es narrado por Mary Ulmer Chiltoskey (1990: 40-41). El cazador Kanati también es asociado al perro cuando la rueda del juguete que sus hijos utilizan para localizarlo se transforma en un perro y se queda con él (Mooney, 1900: 246).

6. Los recientes estudios que sugieren la fecha de 14.000 años a.C. parecen basarse en conjeturas: suponen que los hombres migraron desde Asia a las Américas en este periodo y que los perros fueron primero domesticados en Asia alrededor de 15.000 años a.C. Otros aseveran que los perros pueden haber sido domesticados alrededor de 50.000 años a.C. Para una síntesis de estas investigaciones, véase el artículo de Ritter (2002). La investigación de Ben Coop parece sugerir que los perros de los indios americanos han evolucionado independientemente de las razas euroasiáticas: Cohn (1997: 727); Schleidt (1999: 108-111); Allen (1963); Weidensaul y Richardson (1999: 44-53), y Mlot (1997: 400-401).

la década de 1960, Anna y Jack Kilpatrick encontraron una descripción del perro indígena entre los cheroquis. Comprobaron que los blancos los llamaban «perros kanutchee». «Kanutchee» viene de la palabra cheroqui *ga':nvts(i)*, que significa tanto «árbol de la nuez» como «sopa de maíz» (*hominy soup*). Aunque los autores no hacen ningún comentario acerca de esta asociación, creemos que este nombre puede aludir al tipo de color del animal. A pesar de que los Kilpatrick no pudieron encontrar un ejemplar de esta raza, «los cheroquis más antiguos aún recordaban el perro aborigen de la tribu: de pelo liso y brillante, parecido a un lobo y con una mancha oscura sobre cada uno de los ojos» (Kilpatrick, 1965: 109-110).

Kanati y Selu son el Primer Hombre y la Primera Mujer en el libro *Myths of the Cheroqui* de James Mooney. Kanati es el Gran Cazador y a veces se hace acompañar por un perro. En la vida diaria de los cheroquis, los perros tienen muchas funciones, pero la caza es probablemente la más importante. Los perros han sido útiles para la caza en un sentido físico y espiritual. Los espíritus de poderosos canes son invocados en una oración curativa contra el reumatismo. En las fórmulas sagradas de los cheroquis, se implora al Can Rojo del Este, al Can Azul del Norte, al Can Negro del Oeste y al Can Blanco del Sur que espanten al ciervo, la causa del reumatismo entre los enfermos. James Mooney señala que los canes son invocados en esta oración porque ellos, como sus parientes lobos, son los «espíritus animales más poderosos», ya que son «el enemigo natural del ciervo». Es más, los perros son tan hábiles en espantar al «intruso» y lo hacen tan rápidamente que «la oración nunca deja de ser escuchada». Estos canes espirituales también han sido invocados en otras ceremonias de curación, en torno a las flechas curativas, a las heridas de balas o a los desórdenes digestivos (Mooney, 1900: 345-349; Mooney y Olbrechts, 1932: 271-273, 279-281).

Para los cheroquis, los perros también han sido poderosos aliados en las cuestiones de amor. Jack y Anna Kilpatrick señalaron que los canes eran utilizados frecuentemente como símbolo de la constancia y del amor sexual: el Pequeño Perro Blanco y otros canes aparecen en las fórmulas cheroquis consagradas al amor (Kilpatrick, 1965: 109-113; 43-62). En el Sureste se han excavado varios recipientes de cerámica en forma de canes pertenecientes a la era del Misisipi. Las representaciones varían mucho: algunas muestran perros rugiendo, otros, como las de perras, quizá representen la fertilidad. Algunas pipas con representaciones de canes simbolizan más explícitamente sus aficiones sexuales. En Mesoamérica,

aparecen representaciones de perros con largos penes y perras en posiciones provocativas. En el siglo XVI, Diego de Landa describió a los perros como parte de una danza de fertilidad maya[7].

Algunos rituales mesoamericanos que incluyen el sacrificio de perros se refieren al can como la guía y el guardián del alma en el otro mundo. Los canes también eran sacrificados con el fin de asegurar el bienestar de los guerreros en esta vida. En varios contextos, la iconografía de los canes sugiere un vínculo estrecho entre perros y guerreros: desde la representación de un guerrero colima con un casco en forma de can, hasta un hombre maya vistiendo un tocado que simboliza un perro. En la cerámica moche, encontramos un can representado al lado del Sacerdote Guerrero. Marion Schwartz sugiere que las ilustraciones muestran que «el guerrero sacerdote moche estaba acompañado por un perro tanto en su vida como en su muerte» (Schwartz, 1997). En Norteamérica, el sacrificio de un perro en relación con la guerra está bien documentado.

Los cheroquis consumían la carne de perro antes de emprender una batalla. En una carta de 1761, William Fyffe, de Carolina del Sur, relató algunas de sus experiencias entre los cheroquis durante su participación en una campaña militar de la Guerra de los Siete Años. Describió una ceremonia parecida al festival iroqués de la guerra, en el que los líderes sacrificaban canes que eran consumidos antes de ir a la guerra:

> Antes de empezar una guerra tienen una cantidad considerable de ceremonias previas por las que pasar: el capitán en jefe de guerra de la ciudad convoca a los jóvenes, se pone al fuego una gran marmita (llamada marmita de la guerra), se envía el hacha de guerra a todas las ciudades de la misma nación, así como a las de los aliados, y todos los que aceptan el hacha ingresan como jefes de la guerra, no se oye sino canciones de guerra y gritos de las mujeres que se les unen [...] y entusiasmo para avivar el valor de los jóvenes, en pocas palabras, todo es fuego y furia. Cuando están en semejante estado, el capitán prepara un festín de carne de perro, todos los que se acercan y comen de él quedan enrolados y reciben un distintivo o insignia; a nadie se le fuerza para que coma, aunque el desprecio

7. Se pueden encontrar ejemplares de efigies de cerámica canina en Patricia Galloway (1989: 353-355). En una comunicación oral Duane King declaró que John Witthoft (1949) había omitido las pipas caninas eróticas de su estudio. Las asociaciones con el erotismo y la fertilidad no sorprenden si consideramos los hábitos sexuales de los perros. Schwarts analiza las ilustraciones de canes en contextos eróticos en los *Códices de Madrid y Dresde*: Schwartz (1997) y De Landa (1973 [1560]).

con que se trata (a quienes se quedan atrás) es una coacción suficiente (Fyffe, 1761)[8].

El aventurero francés Le Page du Pratz asegura que los guerreros natchez compartían la carne de can antes de la batalla para simbolizar y prometer su alianza con el líder. Los iroqueses tenían dos ceremonias con sacrificios de perros, el Sacrificio del Perro Blanco y otro específicamente relacionado con la guerra. Este festival canino inspirado en la guerra tenía lugar justo antes de que los guerreros partieran a la guerra. En 1724, el padre Joseph François Lafitau escribía que los canes eran sacrificados y puestos en una tetera para ser consumidos. Después de invocar a «A'reskoui, Dios de la Guerra, al Gran Espíritu y a los Cielos o al Sol», los guerreros se deleitaban con los perros como si «devoraran la carne misma de sus enemigos, tal como lo afirmaban sus canciones». Sus enemigos son comparados con perros y el único nombre que reciben sus prisioneros es «perro» (Schwartz, 1997; Lafitau, 1977: [189], 111-112).

En otro contexto, el ritual iroqués del sacrificio del Can Blanco se llevaba a cabo para marcar el comienzo del año nuevo. Henry Morgan creía que los iroqueses realizaban esta ceremonia para mostrar «su fidelidad [al Gran Espíritu], y la gratitud y las súplicas de todo el pueblo». Más aún, Morgan creía que el perro era un mensajero con una función similar a la de «el incienso del tabaco, un elemento a través del cual podían comulgar con su Creador». De hecho, entre los pueblos nativos americanos eran frecuentes las fiestas en torno a los perros: desde los yauyos y los huancas en Sudamérica, hasta los foxes, winnebagos, lakotas, assiniboines, cheyennes, pawnees, natcheces, cheroquis, delawares, e iroqueses en Norteamérica. Incluso los grupos que normalmente no consumen carne de perro, pueden hacerlo en ocasiones rituales (Schwartz, 1997: 71-91; Fenton, 1978: 316).

8. En 1829, un artículo publicado en el *Cheroqui Phoenix* está consagrado a la descripción del sacrificio del perro blanco entre los seneca (Wissler, 1916: 862-864). El relato de Fyffe de esta ceremonia guerrera, en la que se hacía un guiso de perro en una gran olla, quizá pueda aclarar lo que se ha considerado una contradicción entre dos narraciones diferentes de Hernando de Soto. Dando cuenta de los sucesos acaecidos en el viaje de Soto a través del Sureste entre 1539 y 1543, el Caballero de Elvas y Rodrigo Rangel afirman que los españoles comían perros como alimento. El relato de Elvas indica que, aunque los hambrientos españoles los consumían con placer, los perros «no son comidos entre» los indios de Guaxule. El relato de Rangel, sin embargo, asegura que ellos «los crían en sus casas con el fin de comérselos». Ambas versiones concordarían si los indios comieran perros sólo en ocasiones rituales (Clayton y Moore, 1993: 87, 281; Morgan, 1962: 217).

El sacrificio de perros entre los cheroquis se realizaba en otros contextos. El antropólogo Frans Olbrechts habla de la existencia de un sacrificio ritual de perros a nivel familiar. Se sacrificaba un perro en lugar de un miembro de la familia destinado a morir:

> Si el perro de la familia no para de aullar y actúa «como si sintiera nostalgia», alguien de la familia va a caer enfermo. Habría que sacrificar al can «como para hacer un intercambio». Ayo, la madre de W., le dijo hace muchos años que se debería instruir y aleccionar al perro para que él mismo muriera en lugar del miembro de la familia cuya muerte anuncia con su aullido[9].

En este contexto el perro actúa no sólo como intercesor, sino también como mensajero de una muerte inminente. El asesinato de un perro como sustituto de una vida humana requiere mayor investigación. Esta práctica ha sido documentada una vez entre los cheroquis, pero no se sabe a ciencia cierta si existe entre otros grupos amerindios. Marion Schwartz señala que los pawnees, hurones y lakotas «usaban la carne de perro en sus ritos de curación». Sin embargo, aparte de decir que un ritual pawnee incluía la alimentación de los enfermos con carne de perro, no proporciona ningún ejemplo ni detalle adicional. Que un perro dé su vida para ayudar a los hombres concuerda con otros sacrificios rituales como el del Can Blanco de los iroqueses. Una vez que un perro blanco, «libre de toda mancha», es estrangulado y adornado, un sacerdote da las gracias porque «las vidas de muchos han sido salvadas por otro año más». En las Grandes Antillas, Mesoamérica y Sudamérica, las curas con perros pueden aliviar el dolor, sanar los huesos rotos, las enfermedades de los ojos, «la parálisis, el dolor de muelas, la gangrena, los cólicos y la retención de orina» (Schwartz, 1997: 90, 133; Murie, 1989; Harriet Maxwell Converse, 1888: 83-85).

El término cheroqui para perro, $gi^{h}li$, está asociado al papel de los canes como animales sacrificiales. En *A Grammar and Dictionary of the Cheroqui Language*, Duane King señala que la palabra «perro» está vinculada con el concepto cheroqui de sufrimiento:

> Del examen de las distintas raíces que se utilizan para la construcción verbal podemos obtener percepciones sobre la cultura. Algunas

9. Franz Olbrechts sugiere que esta práctica pudo haber sido tomada de los emigrantes con antepasados europeos, pero ello parece improbable considerando la etimología de la palabra cheroqui para designar al perro, $gi^{h}li$, y el papel de los canes en otros contextos míticos y rituales cheroquis (Mooney y Olbrechts, 1932).

> de ellas son evidentes [...]. Otras, como por ejemplo *akihli yoʔka*, «él está sufriendo», son menos obvias. La raíz es *-gi*^{h}*li-*, «perro», y *yo* significa «hacerse». Lo que nos indica de alguna forma cómo la sociedad tradicional concebía a los perros (King, 1975: 150)[10].

Cuando el perro del mito se sacrifica a sí mismo en el agua llena de caimanes, o cuando el perro es sacrificado a cambio de la vida de un familiar enfermo, en ambos casos sufre y muere por el bien de los seres humanos.

III. VIAJE HACIA EL OTRO MUNDO

En el otro mundo, los perros siguen actuando como compañeros, protectores y guardianes. Los canes son recompensados por su habilidad para percibir y advertir cuando hay intrusos cerca. Este «sexto sentido» los hace idóneos como guardianes de las almas antes y después de la muerte. Los perros son capaces de percibir la presencia de seres malévolos que intentan dañar el alma de los enfermos o moribundos. En el pensamiento cheroqui, un alma es más vulnerable al ataque de una bruja o de un *Ravenmocker** cuando la persona está enferma o va a morir. Los perros reciben una «medicina» especial para que puedan detectar la presencia de estos seres. La reputada habilidad de los perros para sentir la presencia de brujas no es exclusiva de la tradición oral cheroqui. En Salem, Massachusetts, los procesos contra las brujas registraron que la esclava Tituba dio una «medicina» a un perro para que detectase a las brujas. Se cree que Tituba era un esclava indígena, pero no se conoce su lugar de procedencia. Sin embargo, ya que el uso de canes para percibir seres de otro mundo es una extensión de su papel como guardianes, no debería sorprendernos encontrar esta práctica en tantas culturas distintas (Fogelson, 1975: 119; Witthoft, 1983: 71; Godbeer, 1992: 81)[11].

10. Aunque King traduce el término como «él está sufriendo», el pronombre también podría traducirse como «ella» o «eso», pues el sexo no se distingue en el sufijo pronominal en la lengua cheroqui.

* Se trata de un ser con un gran poder que se alimenta de los hígados de los que acaban de morir. Aunque no está claro, parece tratarse más de un ser humano que de un ser sobrenatural. [*N. del T.*]

11. Si Tituba fue una esclava indígena podría ser originaria de muchas tribus, pues la esclavitud de indígenas era común en el periodo colonial temprano. Elaine G. Breslaw (1996) piensa que, aunque Tituba venía de Barbados, su hogar podría haber sido cualquier otro lugar. Sugiere la costa norte de Sudamérica. Sin embargo,

Los perros también protegen a los hombres después de su muerte. Las prácticas euroasiáticas y amerindias de enterrar perros en las tumbas de cadáveres humanos puede considerarse una extensión del papel mundano de aquéllos en la otra vida. En Perú, el tratamiento ceremonial de un can data de, por lo menos, el año 1000 a.C. Desde Sudamérica hasta el sureste de Norteamérica hay abundante evidencia arqueológica de canes ritualmente inhumados, algunas veces en el contexto de un funeral humano. Un montículo en la isla Ossabaw, en Georgia, contenía «numerosos esqueletos intactos de perros, enterrados con el mismo procedimiento respetuoso dado a los hombres». Muchos enterramientos de canes han sido excavados a lo largo del río Tennessee. En lo que probablemente fue un funeral cheroqui, en Chota-Tanassee, un perro fue enterrado con restos humanos (Schroedl y Breitburg, 1986: 178-179; Shetrone, 1930: 468; Harrington, 1922: 56, 59-60, 78, 119, 123, 127).

No se ha recopilado información sobre el significado para los cheroquis de los funerales de canes. Es probable que los cheroquis, al igual que otros pueblos norteamericanos como los fox, los micmak, los tlingit y los mayas, crean que los perros guían a los espíritus de los hombres en el otro mundo. En torno a 1720, Alexander Longe escuchó que los muertos eran guiados por el sendero de las almas, al menos en parte de su viaje. Sus anfitriones cheroquis le dijeron que posiblemente durante la muerte «el Sol envía un mensajero al espíritu y lo pone frente a una encrucijada». Luego este mensajero dirige a las «almas buenas» por el camino apropiado, que conduce al «lugar del Sol», mientras que las otras almas son dejadas a merced del «hombre negro», que las hace descender por un camino que conduce a un lugar de tormentos. Fuese o no Alexander Longe consciente de su simbolismo, el color del mensajero está indudablemente asociado a las direcciones cardinales. Algunas de las fuentes cheroquis especifican que los guardianes de los puntos cardinales son perros. Los canes también son los guardianes de las cuatro esquinas del Cosmos. En la versión de Money del relato de la creación, cada una de las cuatro esquinas de la recién formada Tierra está sujeta al Cielo con una cuerda. Hacia 1830 el misionero Daniel Butrick y el periodista John Howard Payne recopilaron el simbolismo de los colores asociados con los puntos cardinales: Norte/Hombre Azul; Oeste/Hombre Negro (el que no tiene mie-

como la trata de esclavos del siglo XVII y del temprano siglo XVIII trasladó también indígenas norteamericanos al Caribe, es imposible ubicar su lugar de origen sin forzar la evidencia.

do); Sur/Hombre Blanco (la pureza y la paz); Este/Hombre Rojo (el Sol). Howard Payne prefería decir que el «Creador» colocó cuatro «hombres» en los puntos cardinales para que mediasen entre la Tierra y él:

> [Como si fuesen] virreyes del Gran Supremo y mediadores entre él y su posteridad, de la que el Hombre Rojo (el sol) fue creado en primer lugar. A estos cuatro seres, en cuanto Agentes del Ser Supremo de todo, se les concede el poder sobre el mundo. Nuestras súplicas han de dirigirse a cada uno de ellos en sucesión regular.

Aunque no las considerase auténticas, Payne recogió otras variantes del relato en las que los guardianes de los puntos cardinales eran perros:

> Sin embargo nos encontramos con que, especialmente en los últimos tiempos, prácticamente cada uno de los miembros de la nación que lleva el nombre de brujo construye su propia mitología y falsifica la previa. De foma que los cuatro seres, a los que acabamos de referirnos como hombres, reciben a veces oraciones como si fueran cuatro perros —el gran perro negro del Oeste, etc.— [...]. Otras tantas fabulaciones fantasiosas se dan entre los cheroquis.

Parece que a Payne le resultaba difícil aceptar que unos perros pudiesen ser considerados seres espirituales. Consiguientemente, no identificó a los creadores de la Tierra con animales (como hacen James Mooney, Frans Olbrechts, y Jack y Anna Kilpatrick), aunque éstos aparecen, de un modo vago, como seres «creadores». Los cheroquis, sin embargo, no son los únicos en creer que algunos seres animales participaron en la creación de la Tierra y el Cosmos[12].

Los canes no sólo actúan como centinelas en aquellas regiones

12. Se dice que estos guardianes de los cuadrantes habitan en uno de los cielos o regiones sobre la Tierra. De acuerdo con un relato: «También hay seres arriba, y en las cuatro partes de los cielos, a los que designan con el nombre de perros (como el Gran Perro Negro del Oeste, etc.), y a los que se les invoca frecuentemente para solicitar ayuda» (fuentes citadas en los documentos de Butrick/Payne: I, 27-31/36-42 y IV, 317/571). Alexander Longe menciona unos seres asociados a los cuatro puntos cardinales. En su relato, estos seres se asocian a los cuatro vientos y son llamados «mensajeros». Sin embargo, no se les decribe como perros. El texto de Longe, «A Small Postscript of the ways and manners of the Indians called Cheroquis, the contents of the whole so that you may find everthing by the pages» (Copia de manuscrito. Box 5536. Great Britain Society of the Propagation of the Gospel in Foreign Parts. South Carolina, 1715-1851, Washington, D.C. Library of Congress), ha sido editado por David H. Corkran (1969: 10-15); Mooney (1900b: 346); y Schwartz (1997: 93-121).

que comunican los reinos celestial y terrenal, también son elementos cruciales a la hora de proveer de los medios necesarios para el viaje de los muertos a la siguiente vida. En los mitos cheroquis, es un can el que crea la Vía Láctea, que para muchas culturas es el camino que por el que las almas van a la otra vida. En cheroqui, Gi^{h}li Utsvstanvyi, la Vía Láctea, significa literalmente «donde corrió un can». La historia que explica esta denominación tiene que ver con una mujer celestial que vivía en el Sur con su esposo que era cazador. Otro cazador se la lleva a su hogar en el Cielo del Norte. Cuando la raptaron, la mujer estaba moliendo maíz. Su perro, una vez terminado su plato de maíz, siguió a su ama, derramando la comida en su camino a lo largo del Cielo. De este modo creó el camino Gi^{h}li Utsvstanvy. Por tanto, aunque los relatos cheroquis no especifiquen que un perro acompaña a los muertos en su viaje a Usvhiyi, ciertamente hay un perro primordial que creó el camino que guía a las almas a la región de los muertos.

Muchas culturas relacionan la ruta de las almas con un río. En algunos casos, las almas deben cruzar un río, en otros siguen un río hasta su destino. Para los hurón, el sendero de los espíritus es el Atiskein andahatey o Vía Láctea o Starry Scarf. Los mayanes, los taulipangs, los semínolas, los hurones y los delawares creen que las almas viajan por una ruta acuática hasta la otra vida. Las creencias aztecas sobre el otro mundo eran complejas. El destino de un alma es determinado por la naturaleza de la muerte de su poseedor. Algunos funerales aztecas incluían el sacrificio de un perro para que sirviera de guía al espíritu humano en su viaje al «Inframundo». Un códice reproduce la segunda fase del viaje de un espíritu, en el que un perro conduce al alma en una canoa a través de un pasaje de agua. En el octavo nivel, un can devora un corazón. Aparentemente, para los aztecas, los perros podían tanto ayudar como obstaculizar el camino del espíritu hacia su próxima vida. Los canes podían asistir a las almas en su viaje, pero también podían comer los corazones de aquellos que no merecían terminar su travesía (Schwartz, 1997: 93, 101-103; Freidel, Échele y Parker, 1993; *Códice Vaticano*, 1900).

Los náyari (cora) del noroeste de México creen que los perros negros guían a las almas de los muertos. Según Amaro Romero, el can, con su excelente «sentido del olfato, cuida de uno y lo lleva hasta el otro lado». De acuerdo con Ted Coyle, durante su bautizo, los niños reciben el abalorio *mwatsuvi* que los liga con los «ancestros del grupo de que descienden». Durante este ritual, a los niños, junto con los brazaletes, se les entrega «unas diminutas bolsas en

forma de perro» hechas con el pelo de un perro negro. Estas bolsas y el tabaco que se les entrega protegen a los niños durante su vida y los vinculan con sus ancestros (Coyle, 2001: 50-52)[13].

En las tradiciones shawnee, un perro mítico protege y preserva la vida humana; y, como en otras tradiciones americanas, también vigila la ruta de la Vía Láctea. Las almas de aquellos que maltrataron a los perros «serán atacadas por una jauría de perros violentos en su paso por esta ruta. Estos perros las impedirán entrar en el Cielo» (Howard, 1981: 167-168).

Las fuentes cheroquis relacionan explícitamente el camino de las almas con el río celestial e, implícitamente, con un perro mítico. La ruta que los espíritus siguen en el firmamento es el sendero de maíz (Gi^{h}li Utsvstanvy), llamado «Donde corrió el can». Más allá del aspecto estético, no se ha analizado el significado implícito de este sendero de maíz. Aunque los vínculos no han analizados, este mito quizá pueda relacionarse con el de Kanati, el Gran Cazador, y Selu, la Madre del Maíz[14].

El «Camino de Kanati» es el sendero que los hijos de Kanati y Selu siguieron rumbo al otro mundo; de acuerdo con Will West Long, éste es el camino que las almas de los hombres seguirán después de la muerte. En la concepción de las cuatro almas de los cheroquis, es el «alma de la vida consciente» la que comienza, cuatro días después de la muerte, «el camino de Kanati hacia el mundo de los muertos, en el Poniente». El viaje comienza en «el río», continúa «río arriba hasta llegar a su fuente», hasta llegar al Otro Mundo (Witthoft, 1983).

En la mitología cheroqui, el camino de las almas de los muertos es el mismo camino que siguieron los seres humanos míticos. En un relato, un hombre sigue a dos bellas hermanas que lo guían hacia su mundo. Las hermanas llegan a un riachuelo, entran él y se dirigen río arriba. Entonces, el hombre duda y se dice a sí mismo: «Ellas caminan por el agua; yo no quiero hacer eso». Las mujeres conocen sus pensamientos como si los hubiesen oído y le dicen: «Esto no es agua, es el camino a nuestra casa». Cuando las hermanas llegan

13. El relato de los náyari (cora) sobre el diluvio, como el cuento de los huicholes, narra la historia de un hombre y una perra negra que sobreviven a la inundación. Una vez que la perra se transforma en una mujer, el hombre la toma como esposa y no le permite volver a vestirse con su piel anterior.

14. Un mito sobre una «novia del sur» que hizo derretirse el hielo cuando se mudó al norte podría estar relacionada también, pero la conexión no ha sido establecida aún (Mooney, 1900a: 259, 443, 322). El origen del maíz está asociado con los canes en las tradiciones mesoamericanas (Read y González, 2000: 171).

al río Tallulah y entran en sus profundas aguas, el hombre se asusta «pensando para sí mismo: 'Ese agua es muy profunda y puedo ahogarme; no puedo continuar'». Una vez que le han vuelto a convencer, entra en el río y se da cuenta de que «en vez de agua, había un prado alto y movedizo que se cerraba sobre su cabeza a medida que las seguía». En esta particular narración, el camino llevaba a una cueva a través de la cual se entraba en el otro mundo. En otros relatos, puede ser un manantial, o una puerta que abre un pasaje hacia el interior de la montaña. Una vez en el otro mundo, la gente lo encuentra muy similar a la Tierra, pero mejor: allí encuentran un «país abierto como las amplias tierras bajas» y una gente que «siempre está en paz y no piensa en el peligro». Un cuento compara, simbólicamente, a algunos de los personajes que habitan este reino idílico con canes; sobre todo en el caso de ciertas mujeres cuyos pies son «pequeños y redondos, como las patas de los perros». Otros personajes, sin embargo, tienen sus cabezas «lisas como la calabaza» o se transforman en Gente Ciervo[15].

Además de los relatos míticos, las oraciones cheroquis hacen referencia explícita a un guía que lleva a las almas por el río hacia el otro mundo. Una oración habla de Amaga nv: hí: dv, «El Gran Mar» (*Long Water*), revelándonos que el río tiene, al mismo tiempo, un origen celestial y una presencia terrenal:

> ¡Agua Viva, Agua Luenga, tuviste origen en lo Alto, en los Siete Cielos!
> Dijiste: «¡Es para vuestro auxilio!»,
> y viniste a morar sobre las Siete Tierras (Kilpatrick y Kilpatrick, 1970: 10, 102)[16].

La cercanía de la relación entre un río terrenal y una contraparte celestial está implícita en otra oración que suplica al río, Yvwi Gunahi, «Gran Persona», que otorgue una larga vida al suplicante y que lo ayude en su viaje a las «Siete Cúspides Máximas»:

> ¡Escucha ahora, Gran Persona! [...]
> Vienen con el propósito de plantarse en el centro preciso de tu Cuerpo.
> (No los dejes de la mano.)

15. Mooney (1900a: 341-347); Anna y Jack Kilpatrick (1964: 86). Acerca de las tradiciones sobre mundos ideales alcanzados en, o a través de, montañas, cf. Bernbaum (1997: 22, 37, 45, 48, 51, 55; y 1980).

16. Los Kilpatrick y Mary Chiltoskey transliteraron el término cheroqui *ga nv hi dv*, mientras que Mooney lo tradujo *gû na hí ta* (Chiltoskey, 1990: 16).

> [...] ¡Ah tú y yo hemos venido para elevarlo(la) muy por encima
> al lugar de la Hechicería Total —¡Siete!— al lugar de la Hechicería Total!
> El Camino está Expedito a través de los Siete Distritos de los Clanes.
> ¡Ah! Ha venido con el fin de dirigir su alma a las Siete Cúspides Máximas.
> Ha venido con el fin de dirigir su alma al lugar donde descansa la Silla Blanca.
> ¡Ah, tú y yo hemos venido para elevarlo(la)
> hasta las Siete Cumbres Distantes! (Kilpatrick y Kilpatrick, 1970: 105-106).

La función del río es abrir «El Camino», «animar» y «elevar» el alma a las «Siete Cúspides».

El viaje del alma después de la muerte se vincula con el viaje mítico de los héroes gemelos del pensamiento cheroqui. Los hijos de Kanati y Selu, el Cazador y la Madre Maíz, son los héroes gemelos. Después de que su padre los abandonase por su mal comportamiento, siguen navegando por el sendero al otro mundo atravesando la brecha del Este que se abre una vez al día para dar paso al Sol por la pétrea cripta del Cielo. Los niños cruzan un «largo río» en una «canoa» con el fin de alcanzar a sus padres en el otro lado del río, en Galvlati (Arriba). Después de conversar con sus padres en el reino más alto, los niños continúan su periplo celestial hacia la residencia occidental de las almas, Usvhyi (que se dice que está justo encima del Poniente) (Mooney, 1900a: 245-247, 259, 322, 280, 437, 443; 1905).

Este camino que Kanati y los niños siguieron es sin duda el «Camino de Kanati», la ruta que las almas de los muertos siguieron hacia Usvhyi. Aunque los relatos cheroquis no relacionan específicamente esta ruta del camino de Kanati con la Vía Láctea, el hecho de que tantas culturas indoamericanas identifiquen esta constelación con el camino de los muertos hace que la conexión sea casi segura.

En la tradición oral cheroqui fue el perro mítico quien creó el camino de las almas, ayudando a los muertos en su viaje. Sin embargo, estos perros también pueden evitar el avance de aquellos que no lo merecen. Este doble papel de los canes celestiales es análogo a la función de los perros de este mundo como compañeros y como guardianes contra los intrusos. En su discusión acerca de los mitos sobre canes y «hombres canes» en las tradiciones euroasiáticas, David Gordon White resalta que las funciones mitológicas de los canes en el otro mundo son una extensión de su papel en este mundo:

> Por tanto, en muchas culturas el papel protector, cinegético y pastoril del perro se perpetúa más allá del mundo de los vivos hasta el mundo de los muertos [...] De hecho, no se trata tanto de que el papel del perro se extienda desde el mundo de los vivientes al de los muertos, como de que su lugar se halla entre uno y otro mundo [...] En las tradiciones indoeuropeas el perro vigila muchos umbrales celestiales o temporales, incluidos el amanecer y el anochecer, la luna nueva y la luna llena, los solsticios de verano e invierno [...] los perros celestes con frecuencia se encuentran emplazados en los cruces de caminos y los puentes celestiales que son peligrosos (White, 1991: 14).

Por ejemplo, en el pensamiento persa antiguo, los canes vigilan la «encrucijada del Cielo», conocida como el Puente Chinvat, un peligroso paso que determinará la futura residencia del espíritu (Boyce, 1984: 10; Ballou, 1976: 194-198, 202-203). De modo similar, en el Cosmos cheroqui, los perros vigilan el puente que las almas deben cruzar en su viaje a Usvhiyi. Alrededor de 1830, Nutsawi, «un cheroqui cabal» y antigua «mano derecha de un viejo sacerdote», afirmaba que los perros eran los que guardaban el «pequeño poste» que cruzaba la «horrible grieta». Decía que los sacerdotes instruían a la gente respecto a

> perspectivas del porvenir, asegurándoles que, si eran obedientes, cuando murieran irían a Dios y morarían con él para siempre, en un lugar siempre luminoso como en un día agradable y delicioso. Pero si desobedecían, serían eternamente desgraciados en un lago de fuego. Tan pronto llegaran a ese lugar aparecería ante ellos un golfo espantoso, atravesado por una estaca pequeña, con un perro negro en cada uno de sus extremos. Al ser empujados hacia adelante, avanzarían hasta el centro de la estaca, a la que en ese momento los perros darían la vuelta, precipitándolos en el centro del golfo o lago de fuego. A unos pocos, sin embargo, se les podría permitir cruzarlo, pero al llegar al otro lado, se les metería en una casa de fuego y se les traspasaría con largas escarpias de hierro, torturados de este modo para siembre. En el momento de la muerte se separaría inmediatamente a los justos de los malvados, y los malvados serían conducidos por un camino diferente de los justos[17].

17. Butrick y Payne (s.f., papers III, 3, 5/2, 4). Daniel Butrick le resta importancia a la asociación entre el perro y la historia del diluvio en una carta escrita a Payne el 29 de diciembre de 1840 (Butrick y Payne, s.f., papers IV, 8, letter 4). Payne y Butrick no dieron importancia a la tradición de Nutsawi, en la que un perro era el mensajero que advertía sobre la inminencia de la inundación.

Medio siglo después, un etnoastrónomo llamado Stansbury Hagar recogió una tradición cheroqui muy similar:

> La tradición dice que las almas, tras la muerte del cuerpo, cruzan un torrente bravío por un madero estrecho del que caen los que obran mal y los cobardes, para ser borrados en el olvido de las aguas inferiores. Los que logran cruzarlo van primero en dirección Este y luego hacia el Oeste a la Tierra de Penumbras. Siguen una senda hasta que alcanzan un paso tras el cual la senda se bifurca. Allí se encuentran con un perro (*gili*), a quien deben dar de comer, pues de otro modo no dejara que el alma pase. Una vez lo deja atrás, el alma prosigue su camino hasta toparse con otro perro con el que también debe congraciarse mediante comida. El alma desdichada que no esté aprovisionada con alimento suficiente para ambos perros, una vez que pase el uno será detenida por el otro. El primero no la dejará regresar, y quedará eternamente prisionera entre ambos animales. La senda que sigue el alma es probablemente la Vía Láctea, normalmente conocida entre los indios norteamericanos como la «Senda de las Almas», sobre la que pasan de la tierra al país de las almas [...] En ese caso, el paso remitiría a los puntos donde la Vía Láctea toca el horizonte. En ambos puntos de hecho se bifurca [...] Más allá de esas encrucijadas, tal como alternativamente aparecen en el horizonte meridional, se localizan las dos estrellas caninas, Sirio y Antares.

Las estrellas caninas cheroquis cuidan la encrucijada celestial. A Sirio se le atribuyen características caninas en todo el mundo. Marion Schwartz señala que «tales similitudes a lo largo de grandes distancias y aislamientos culturales son sorprendentes». Sin descartar la posibilidad de «una dispersión mundial de ideas y cosmovisiones», sugiere que la «convergencia» no puede ser explicada solamente por una difusión, sino que también debe ser vinculada con la función común del perro. Si las asociaciones en todo el mundo de Sirio con los canes están basadas en evidencias de tipo histórico, las raíces de estas razones son demasiado profundas para ser desenterradas[18].

Cuando Stansbury Hagar sospechaba que el can tenía una función cósmica importante en la mitología cheroqui, un etnógrafo contemporáneo suyo, James Money, le restaba importancia a estas similitudes considerándolas préstamos europeos. Sin embargo, como Hagar sugirió y Marion Schwartz ha demostrado, el papel celestial

18. Stansbury Hagar (1906: 362-365) señala que muchas leyendas indígenas norteamericanas asocian a los perros con guardianes y con el viaje de los muertos (Schwartz, 1997: 95).

de los canes en los mitos norte y sudamericanos está demasiado difundido como para ser un préstamo cultural posterior al contacto entre América y Europa. La asociación de la estrella canica con la encrucijada que lleva al reino de los muertos se encuentra en Euroasia y en las Américas desde Mesoamérica al Sudeste (White, 1991: 38, 228; Hagar, 1906: 362-365; Schwartz, 1997: 93-103, 121).

La estrella Sirio de la constelación de Orión, en la mitología griega, representa precisamente al perro de Orión. Los canes en la mitología mediterránea y americana fueron representados en las estrellas o en grupos de ellas. No sabemos si las estrellas caninas de los cheroquis estaban asociadas con constelaciones, pues nunca fueron ubicadas. Sin embargo, su relación con el sendero de los muertos es clara. En Mesoamérica, las constelaciones y estrellas están vinculadas a los perros. De acuerdo con Herman Beyer, las Pléyades forman el ojo de una constelación canina que, a su vez, forma la serpiente cascabel del hermano mellizo de Xolotl, Quetzalcóatl. La deidad canina Xolotl, «que sostiene el Sol, ha sido concebida como paralelo a la guía y vehículo del alma humana, el perro». Esta doble asociación puede estar relacionada con las complejas funciones que los perros poseen en su asociación con el fortalecimiento de la vida humana en la creación y con su debilitamiento en la muerte (Beyer, 1908: 419-422; Keber, 1992).

Como animales domésticos, los perros viven muy cerca de los hombres y en varias mitologías de todo el mundo son considerados los progenitores de los seres humanos. A lo largo de toda América, los mitos sobre canes vinculan de manera uniforme el papel que cumplen en la vida diaria con sus funciones sobrenaturales. Desde la creación de la vida humana hasta su muerte o renacimiento en la siguiente vida, los perros guían y protegen a los hombres. Por medio de su propia muerte y sacrificio, los canes proveen de sustento y poder espiritual. Cuando son consumidos, ritualmente o no, sanan la vida, resucitan a los muertos y sirven como guías y guardias del reino celestial o sobrenatural. Aunque los mitos sobre canes no son muy abundantes, el papel de los perros en la mitología es significativo. Los canes cuidan de los puntos cardinales y de la encrucijada celestial. Devoran los corazones de los hombres sin valor o los hacen precipitarse en enormes torrentes de agua. Sin embargo, gracias a sus funciones como destructores y creadores, contribuyen a la continuación de una vida humana domesticada y cultivada, una vida posible en la Tierra y en el mundo por venir.

[Traducido del inglés por Juan Javier Rivera Andía]

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Allen, G. M. (1963), «Dogs of the American Aborigines»: *Bulletin of the Museum of Comparative Zoology* 63, pp. 431-517.

Ballou, R. O. (ed.) (1976), «Zoroastrian Scriptures», en *The Portable World Bible*, New York: Penguin Books.

Benson, E. (1991), «The Chthonic Canine»: *Latin American Indian Literatures Journal* 7, pp. 95-120.

Bernbaum, E. (1980), *The Way to Shambhala*, Garden City, NY: Doubleday, Anchor Books.

Bernbaum, E. (1997), *Sacred Mountains of the World*, Berkeley: University of California Press.

Beyer, H. (1908), «The Symbolic Meaning of the Dog in Ancient Mexico»: *American Anthropologist*, New Series, 10/3, pp. 419-422.

Boyce, M. (ed.) (1984), *Textual Sources for the Study of Zoroastrainism*, Totowa, NJ: Barnes & Noble Books.

Breslaw, E. G. (1996), *Tituba, Reluctant Witch of Salem: Devilish Indians and Puritan Fantasies*, New York: New York University Press.

Chiltoskey, M. U. (1990), *Aunt Mary, Tell Me a Story: A Collection of Cheroqui Legends and Tales*, ed. M. R. Ulmer, Cheroqui, N.C.: Cheroqui Communications.

Clayton, V. J. K., Jr. y Moore, E. C. (eds.), *The De Soto Chronicles: The Expedition of Hernando de Soto to North America in 1539-1543*, Tuscaloosa: University of Alabama Press.

Códice Vaticano (1900), *Il Manoscritto Messicano Vaticano 3738, detto il Codice Rios*, Roma: Danesi. Comentario de F. Ehrle.

Cohn, J. (1997), «How Wild Wolves Became Domestic Dogs»: *Bioscience* 47, pp. 725-728..

Converse, H. M. (1888) *Elmira Telegram*, Elmira, N.Y., 29 de enero de 1888. Reimpreso en «The Festival of the Sacrifice of the White Dog as Now Practised at the Onondaga Reservation»: *The Journal of American Folklore* I/1 (1888), pp. 83-85.

Corkran, D. H. (1969), *Southern Indian Studies* 21.

Coyle, Ph. E. (2001), *Náyari History, Politics, and Violence: From Flowers to Ash*, Tucson: The University of Arizona Press.

De Vidas, A. A. (2002), «A Dog's Life Among the Teenek Indians (Mexico): Animals' Participation in the Classification of Self and Other»: *The Journal of the Royal Anthropological Institute* VIII/3, pp. 531-550.

Fenton, W. (1978), «Northern Iroquoian Culture Patterns», en B. Trigger (ed.), *Handbook of North American Indians* 15, Washington: Smithsonian Institution.

Fenton, W. N. y Elizabeth, L. M. (eds.) (1977), *Publications of the Champlain Society* XLIX, Toronto: The Champlain Society, pp. 111-112.

Fogelson, R. D. (1975), «An Analysis of Cheroqui Sorcery and Witchcraft», en Ch. Hudson (ed.), *Four Centuries of Southern Indians*, Athens: University of Georgia Press.

Freidel, D., Schele, L. y J. Parker (1993), *Maya Cosmos: Three Thousand Years on the Shaman's Path*, New York: William Morrow.

Furst, P. T. (1997), «Huichol Cosmogony: How the World was Destroyed by a Flood and Dog-Woman Gave Birth to the Human Race», en G. H. Gossen y M. León-Portilla (eds.), *South and Meso-American Native Spirituality: From the Cult of the Feathered Serpent to the Theology of Liberation*, New York: The Crossroad Publishing Company, pp. 303-323.

Fyffe, W. (1829), *Letter to Brother John,* 1 de febrero, 1761, mimeografiado, Tulsa, Oklahoma: Thomas Gilcrease Institute of American History and Art, Manuscript Collection.

Galloway, P. (1989), *The Southeastern Ceremonial Complex: Artifacts and Analysis. The Cottonlandia Conference*, Lincoln: University of Nebraska Press.

Godbeer, R. (1992), *The Devil's Dominion: Magic and Religion in Early New England*, New York: Cambridge University Press.

Harrington, M. R. (1922), «Cheroqui and Earlier Remains on the Upper Tennesse River», en F. W. Hodge, *Indian Notes and Mongraphs,* New York: Museum of the American Indian, Heye Foundation.

Hewitt, J. N. B. (1928), *Iroquoian Cosmology*, segunda parte. Forty-third Annual Report of the Bureau of American Ethnology, Smithsonian Institution. Washington: U. S. Government Printing Office.

Howard, J. H. (1981), *Shawnee! The Ceremonialism of a Native Indian Tribe and its Cultural Background,* Athens, Ohio: Ohio University Press, pp. 167-168.

Kilpatrick, A. y J. (1964), *Friends of Thunder: Folktales of the Oklahoma Cheroqui*, Dallas: Southern Methodist University Press.

Kilpatrick, A. y J. (1965), *Walk in Your Soul: Love Incantations of the Oklahoma Cheroquis,* Dallas: Southern Methodist University Press.

Kilpatrick, A. y J. (1970), *Notebook of a Cheroqui Shaman. Smithsonian Contributions to Anthropology* II/6, Washington: Smithsonian Institution Press.

King, D. (1975), *A Grammar and Dictionary of the Cheroqui Language,* tesis doctoral, University of Georgia.

Lafitau, J. F. (1977), «Customs of the American Indians Compared With the Customs of Primitive Times», en W. N. Fenton y E. L. Moore (eds.), *Publications of the Champlain Society* XLIX, Toronto: The Champlain Society, pp. 111-112.

Landa, Diego de (1973 [1560]), *Relación de las Cosas de Yucatán,* México: Porrúa.

Lawrence, A. C., Knight, V. J. Jr. y Moore, E. C. (eds.) (1993), *The De Soto Chronicles: The Expedition of Hernando De Soto to North America in 1539-1543*, Tuscaloosa: University of Alabama Press.

Lewis, H. M. (1962), *League of the Ho-De-No-Sau-Nee, Iroquois*, New York: Corinth.

Mlot, Chr. (1997), «Stalking the Ancient Dog»: *Science News* 151/26, pp. 400-401.

Mooney, J. (1900a), *Myths of the Cheroqui*, Nineteenth Annual Report, The Bureau of American Ethnology, Washington: Government Prin-

ting Office; reimpr. Nashville: Charles and Randy Elder-Booksellers, 1982.
Mooney, J. (1900b), *Sacred Formulas of the Cheroquis*, Seventh Annual Report, Bureau of American Ethnology, Washington: Smithsonian Institution; reimpr. junto con *Myths of the Cheroqui,* Nashville: Charles and Randy Elder-Booksellers, 1982.
Mooney, J. (1905), *Original Manuscript of Cheroqui Stories*, 19th Annual Report, Bureau of American Ethnology, Washington: Bureau of American Ethnology, Smithsonian Institution.
Mooney, J. y Olbrechts, F. M. (1932), *The Swimmer Manuscript: Cheroqui Sacred Formulas and Medicinal Prescriptions*, Washington: U.S. Government Printing Office.
Morgan, L. H. (1962), *League of the Ho-De-No-Sau-Nee, Iroquois*, New York: Corinth.
Murie, J. R. (1989), *Ceremonies of the Pawnee,* ed. D. R Parks, Lincoln: University of Nebraska Press.
New Echota (1829), *Cheroqui Phoenix, and Indians' Advocate* II/4, diario *New Echota*, ed. del miércoles 15 de abril de 1829.
Payne, J. H. y Butrick, D. S. (s.f.), Unpublished papers. Original manuscript and typescript in 14 volumes, Edward E. Ayer Collection, Newberry Library, University of Chicago.
Quiñones Keber, E. (1992), «Xolotl: Dogs, Death, and Deities in Aztec Myth»: *Latin American Indian Literatures Journal* 8, pp. 229-239.
Read, K. A. y González, J. J. (2000), *Handbook of Mesoamerican Mythology*, Santa Barbara: ABC-CLIO.
Reid, J. Ph. (1970), *A Law of Blood: The Primitive Law of the Cheroqui Nation,* New York: New York University Press.
Ritter, K. (2002), «Origin of domesticated dogs revealed?», en *CNEWS*, Science, 21 de noviembre de 2002. http: //cnews.canoe.ca/CNEWS/Science/2002/11/21/5188-ap.html (enero 2003).
Schleidt, W. M. (1999), «*Canis familiaris*: Going to the Dogs Again?»: *Discovering Archaeology* 1/2, pp. 108-111.
Schoolcraft, H. R. (1975), *Notes on the Iroquois: Or Contributions to American History, Antiquities and General Ethnology.* New York: AMS Press Inc.; reimpr. Albany: Erastus H. Pease & Co., 1847, pp. 358-359; «Cheroqui Traditions»: *Cheroqui Phoenix*, 1 de abril de 1829.
Schroedl, G. F. y Breitburg, E. (1986), «Burials, Overhill Cheroqui Archaeology at Chota-Tanasee», en G. F. Schroedl (ed.), *Tennessee Valley Authority Publications in Anthropology* 42, University of Tennessee Department of Anthropology Report of Investigations.
Schwartz, M. (1997), *A History of Dogs in the Early Americas*, New Haven: Yale University Press.
Shetrone, H. C. (1930), *The Mound-Builders*, Port Washington, NY: Kennikat Press.
Stansbury, H. (1906), «Cheroqui Star-Lore», en B. Laufer, *Boaz Anniversary Volume: Anthropological Papers Written in Honor of Franz Boaz*, New York: G. E. Stechert & Co., pp. 364-365.

Valadez Azúa, R. (1995), *El perro mexicano*, México: UNAM.
Voeglin, Ch. F. (1970), *The Shawnee Female Deity*, New Haven: Human Relations Area Files Press. Reimpr. Yale Univ. Publications in Anthropology 10, 1936.
Walker, D. E., Jr. (1980), *Myths of Idaho Indians*, Moscow: University of Idaho Press.
Weidensaul, S. y Richardson, L. (1999), «Tracking America's First Dog»: *Smithsonian* 29/12, pp. 44-53.
White, D. G. (1991), *The Myths of the Dog-Man*, Chicago: University of Chicago Press.
Wissler, C. (1916), «General Discussion of Shamanistic and Dancing Societies», en *Anthropological Papers of the American Museum of Natural History* 11, part 12, New York: Published by Order of the Trustees.
Wissler, C. y Duvall, D. C. (eds.) (1995), *Mythology of the Blackfoot Indians*, Lincoln: University of Nebraska Press.
Witthoft, J. (1949), «Stone Pipes of the Historic Cheroquis»: *Southern Indian Studies* 1, pp. 43-62.
Witthoft, J. (1983), «Cheroqui Beliefs Concerning Death»: *Journal of Cheroqui Studies* 8.

MITO E IMÁGENES ANDINAS DEL INFIERNO

Verónica Cereceda

Entre los textiles indígenas de las comunidades originarias de Bolivia, hay un estilo de diseño que llama poderosamente la atención: extraños y hermosos animales, llamados *khurus* (indómitos), pueblan sin constricciones —ni simetrías u órdenes algunos— espacios muy amplios, diferenciándose así, drásticamente, de otros estilos tradicionales. Vamos a dejar de lado, por un momento, la misteriosa y extraña belleza de estos diseños, pues lo que nos interesa, en el presente trabajo, es la relación que ellos establecen con un universo simbólico conocido, en el pensamiento de los Andes, como *ukhu pacha* o «mundo de adentro, mundo de abajo».

Con la llegada de la religiosidad europea, los dioses antiguos tuvieron que asimilarse a la religión cristiana o descender hacia las profundidades para hacerse invisibles[1]. Algunos de ellos fueron identificados con Satanás y reubicados en un contexto clandestino e interior[2]. Así, el *supay* —también conocido hoy como *saqra*— y que anteriormente fue el alma de los muertos[3], se convirtió en la encarnación principal del Diablo llegado con la colonia española. Es precisamente el mundo que le pertenece a este Diablo, hoy an-

1. «Los dioses andinos que no pudieron asimilarse a las figuras sagradas del panteón católico tuvieron que aguantar su identificación explícita con el Príncipe del Mal europeo» (Platt, 1987; cf. «Entre Ch'axwa y Muxa. Para una historia del pensamiento político aymara», en Bouysse-Cassagne y Harris, 1987: 105). También un relato que he citado en un trabajo anterior narra la nueva ubicación del *saqra* en lugares cóncavos y profundos, para huir de la persecución de san Miguel (Cereceda, 1993: 261- 266).
2. Olivia Harris (1983: 30) refiriéndose al destino del *supay*.
3. Según la convincente proposición de Tylor (1980).

dino, el que las tejedoras de la región jalq'a[4] reconocen como la inspiración de sus imágenes, considerándolas como *supay pallay*[5] o *saqra pallay*, es decir, espacio decorado con imágenes del demonio.

Este estilo particular de decoración se manifiesta en todas las prendas que todavía se hacen en el telar tradicional, y define la identidad de las comunidades que se autodenominan *jalq'a*. Pero es sólo en el *aqsu*[6] —la prenda más emblemática de lo femenino— donde estas imágenes se desarrollan plenamente. En la parte inferior del manto, extraños animales cubren las caderas y las piernas de las mujeres, lo cual suscita una inquietante pregunta: ¿qué sucedió entonces, con quinientos años de permanente evangelización? (ilustración 1). A veces, los muchachos jóvenes, influidos por otra «moda», persiguen a las señoras mayores vestidas con su traje tradicional y, burlonamente, les hacen gestos y ruidos por su espalda como señalando que esos *khurus* podrían devorarlas. Curiosamente, ellas asumen esta práctica con humor.

¿Desde qué perspectiva pueden situarse las enunciadoras de estos textos visuales como para permitir semejante intimidad con esas representaciones —tan próximas a su cuerpo— que corresponderían a un Infierno moderno, en las concepciones indígenas? El discurso oral, en cambio, plantea una distancia entre la gente y el *supay*: demasiada cercanía puede acarrear peligros como enfermedades, incluso muertes, o la pérdida de la conciencia. ¿Es posible que ambos discursos conformen un mismo universo de sentido? ¿Cómo comprenderlo?

I. INFIERNOS TEJIDOS ACTUALES: LA NATURALEZA Y LO SALVAJE

Lo primero que asombra en los *saqra pallay*, es decir, en estas imágenes tejidas que evocan lo demoníaco, es lo difícil que son de

4. Los jalq'a conforman un «área cultural» que no puede ser definida tan claramente como un grupo étnico, aunque la gran mayoría de las comunidades o *ayllus* que la conforman comparten mitos de origen, músicas, danzas, ceremonias y, concretamente, un vestuario que les es común.

5. *Pallay*: técnica que permite obtener los dibujos en el telar tradicional y, al mismo tiempo, el nombre del espacio dibujado por esta técnica.

6. *Aqsu*: fue el vestido de las mujeres en épocas precolombinas, que envolvía todo el cuerpo, dejando los brazos fuera. Se conserva con ese mismo formato en algunas regiones de Bolivia, pero en Chuquisaca y Potosí —centro sur del país— se ha convertido en una especie de manto que cubre tan sólo la espalda, aunque sigue ajustado a la cintura con una faja. Sus decoraciones se ubican tanto en la parte alta como hacia el ruedo, dejando un espacio llano llamado *pampa*.



Ilustración 1. Uso del *aqsu* como un manto que cubre la espalda hasta el ruedo del vestido. Las flores corresponden a la almilla, que es la túnica que cubre el cuerpo de las mujeres.

captar con la mirada[7]. Este efecto es producido, entre otros rasgos, por la gran dimensión de un espacio decorado que carece de organización interior (estructuras o bandas que definan segmentaciones menores), donde la falta de perspectiva no permite observar las figuras desde un solo punto de mira, y donde los personajes van dispuestos sin una jerarquía evidente que oriente la lectura. Se diría que se trata de una intencionada proposición visual que no quiere revelarse de inmediato y que exige nuestra atención para captarla y penetrar en su interior (ilustraciones 2, 3 y 4). ¿Imágenes secretas o imágenes de lo fugaz, que se nos escapan y que no podemos asir fácilmente con nuestra percepción?

En este desorden, que abordaremos más adelante, se ubican los *khurus*. Estos personajes que hemos definido ya como correspondientes, en primera instancia, a una taxonomía que hace referencia a lo silvestre, a lo imposible de domesticar, constituyen la esencia tanto del estilo jalq'a como de la representación de ese mundo demoníaco creado por las mujeres en sus diseños (ilustraciones 5 y 6). Basta que los observen personas de otros grupos étnicos vecinos para que reconozcan de inmediato: «¡Pero los jalq'a tejen *supay*

7. En otro trabajo, «Una diferencia, un sentido: los diseños de los textiles tarabuco y jalq'a» (Cereceda *et al*., 1993), he desarrollado en detalle las características de estos *pallay,* pero únicamente en relación con los rasgos diferenciales que se establecen con diseños de grupos vecinos. Retomo aquí algunas de aquellas descripciones cuando son necesarias para estudiar las relaciones de estas imágenes con el relato oral y con las concepciones cristianas de lo demoníaco.



Ilustración 2. *Pallay* (espacio dibujado) en la parte inferior de un *aqsu*.



Ilustración 3. Imagen difícil de captar.

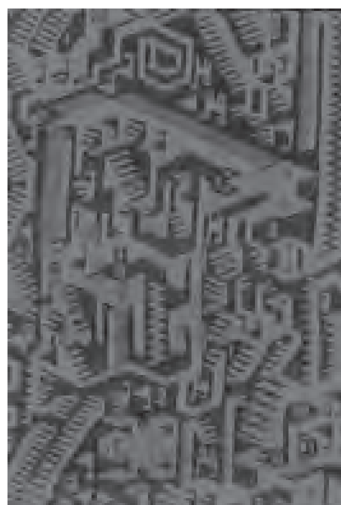


Ilustración 4. No es fácil descubrir la figura de este mono, que es el tema central.

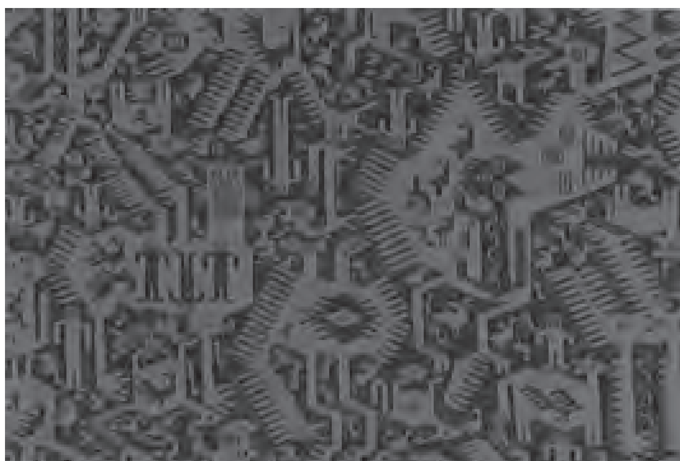


Ilustración 5. Extraños animales llamados *khurus*.



Ilustración 6. *Khuru* con cuatro patas, alas, dientes, lengua.

pallay!», con una entonación que denota una leve crítica, pero también admiración. ¿Por la audacia que esto implica en la revelación tan explícita de ese universo clandestino?, ¿o por la admiración que les causa la belleza de estos dibujos que se atreven, por su tamaño y sus definiciones tan precisas, a ser más que simples decoraciones?

¿Quiénes son estos *khurus* o, más bien, cómo han sido propuestos en el tejido[8]? Todos son, antes que nada, animales, y muchos llevan, de alguna manera, el signo de lo indómito, es decir, de lo que no es dominable, la esencia pura de lo salvaje. Y este indicador de su naturaleza libre se manifiesta a menudo en la descripción plástica de los *khurus.* Aunque algunos personajes pueden ser *uywas* (domésticos) en otros contextos, si se integran en el *pallay* adquieren rasgos no posibles en su vida cotidiana y se confunden así con los imaginados —que dominan el diseño— y que pertenecen a anatomías de otras realidades: colas en forma de espiral y terminando en flecha, dos ojos en el perfil de la cara, cuellos muy alargados que confieren a las grandes aves tejidas un aire desconocido, mamíferos con alas. Los *khurus,* por excelencia, son seres extraños. Y este efecto de extraño es el que evoca, en las comunidades indígenas de hoy, una idea de lo demoníaco. Sólo algunos pájaros, muy pequeños, son como aparecen en la experiencia diaria y figuran con profusión para llenar el espacio, creando una ilusión que asemeja lo muy poblado como lo confuso.

Las figuras que se instalan unas dentro de otras son las *uñas* (crías) de los *khurus.* Según las tejedoras, «los *khurus* siempre están haciendo sus *wawas*[9]». Así, una de las actividades principales de los *khurus* es engendrar, sin definir si quien engendra es hembra o macho ni la especie engendrada: los animales ubicados en el interior no se corresponden, necesariamente, con el género de la figura mayor, y así de un mamífero puede surgir un sapo o un pájaro. A veces, en pequeñas escenas tejidas, un animal está pariendo, algunos están aún en posiciones fetales o como recién nacidos, otros se amamantan y algunos comen. Todo esto sugiere que los *khurus* habitan un espacio (o tiempo/espacio) donde la vida se multiplica con profusión, pero sin diferenciarse aún (ilustración 7).

Junto a estos animales, no hay una sola planta, nada vegetal[10].

¿De dónde proviene la inspiración tanto de la taxonomía (quiénes son *khurus* y por qué) como de la plasticidad de estos personajes? O, como dirían en Potosí, ¿conforman lo definido como *saqra*

8. *Khuru*: el término aparece en los diccionarios con una acepción más restringida de «bicho», «gusano», pero en el lenguaje coloquial tiene un contenido más extenso de indómito por excelencia.

9. *Wawa*: hijo, hija, cría, de cualquier edad, no necesariamente bebé.

10. Nos referimos a los *pallays* de los últimos quince años, es decir, a la creación actual de las mujeres jalq'a; más adelante explicaremos el estilo de los diseños de mediados del siglo XX y, brevemente, el proceso plástico-semántico que han significado los cambios.

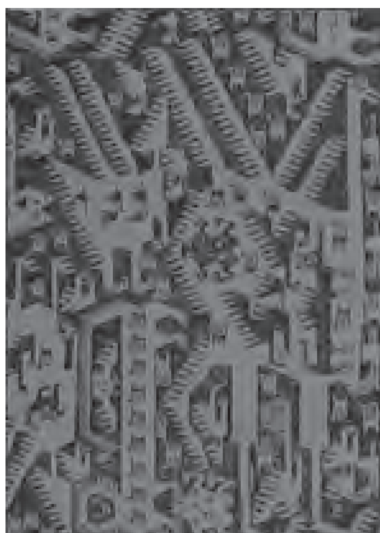


Ilustración 7. Uñas. Crías que surgen del interior de un pájaro, sin respetar especies.

parti (Harris, 1983: 49), ese sector del mundo que le corresponde a las fuerzas y espíritus de lo bajo?

II. La naturaleza y lo salvaje en las imágenes cristianas

En las primeras prédicas cristianas de la Colonia temprana, a mediados del siglo XVI, no se alude a la existencia de un Infierno para los hombres (sus únicos habitantes en las profundidades son Satanás y los ángeles rebeldes). Sólo desde 1549, en un texto conocido como *Instrucción*, se sugiere:

> [...] para impedir o reprender de que a la muerte de un principal, se matase a algunos de sus sirvientes o esposas para que sean sepultados con él [...] se les hablará de la diferencia entre cuerpo y alma y cómo, si las almas de los buenos van al Cielo, las de los malos van al Infierno «declarándoles algo de las penas que allí tienen y para siempre han de padecer» (Estensoro, 2003: 58-59, citando el texto de Loayza de 1549, redactado a petición de La Gasca).

Surge así el Infierno —tal como se concibe hasta hoy— en la imaginación andina. En otro texto un poco posterior[11] se habla

11. «Plática para todos los indios» publicada en la *Gramática de santo Tomás* (1560). Texto que fue amalgamado con la *Instrucción* después del tercer Concilio (Estensoro, 2003: 61).

de que los ángeles caídos debajo de la tierra están «en gran fuego, oscuridad, y hedor...», caracterizando así a este lugar. El texto contiene el relato de la creación del mundo y la tentación de los demonios que hicieron pecar a Adán y Eva y que siguen tentando hoy a los hombres: «A los españoles, los incitan a ser malos, mientras que a los indios les dicen: 'Adorad al Sol, a la Luna, a las piedras, a los ídolos'»[12].

En épocas tan tempranas se han introducido ya lo diabólico y lo infernal, más la noción de pecado, pero las ideas se harán mucho más explícitas y comprensibles a través de las imágenes que representan especialmente escenas del Juicio Final, con los tormentos que sufrirán los pecadores, pintadas en los muros de las iglesias —muchas ubicadas en pueblos indígenas[13]— como en un sinnúmero de grabados y estampas que comienzan a circular tanto en el campo como en la ciudad.

¿Podemos pensar que los *khurus* provienen de esas imágenes del Infierno asociadas con lo demoníaco europeo? La fantasía de los animales considerados hoy del *supay* parece provenir de diferentes fuentes:

1) Los infiernos pintados (en los muros o en lienzos) en las antiguas parroquias de indios, en el Altiplano boliviano, están plagados de figuras que llevan el sello de lo animal. La de mayor formato es, por lo general, una cabeza de un felino o un pez —sin cuerpo, con las inmensas fauces abiertas— que devora a los condenados, repetida tanto en la iglesia de Carabuco como en la de Caquiaviri[14]. En Carabuco, otras cabezas cuyas principales definiciones son los colmillos, aparecen por doquier, atacando o a punto de atacar a los condenados que han caído en el Infierno. Dos atributos sobresalen en estas cabezas: su aspecto feroz y su carácter de monstruo, no identificable exactamente con ninguna especie (recordando lo extraño de las figuras jalq'a) pero con un rasgo de «horror» (fealdad) totalmente ausente de las figuras tejidas. No hay en las pinturas ninguna intención de representar la belleza animal, ni su relación con la reproducción de la vida como sucede con los *khurus*. Cincuenta

12. Siguiendo muy de cerca a Estensoro (2003: 61).

13. En Bolivia, en las iglesias de Caquiaviri, Carabuco, Curahuara de Carangas, entre otras.

14. Ambas en el Departamento de La Paz. Esta cabeza, «Leviatán» según Teresa Gisbert, se encuentra igual en el conocido mural del «Infierno» atribuido a Tadeo Escalante, pintor indígena un poco posterior (fines del XVIII o comienzos del XIX), pintado en las paredes de la iglesia de Huaro, Perú. Carabuco es de 1684, Caquiaviri, de 1739. Cf. Gisbert (s.f.: 4).

años después, en las pinturas de la iglesia de Caquiaviri, las serpientes se han instalado como uno de los protagonistas del Infierno, ahora junto a animales completos, pero anormales (chancho con colmillos, por ejemplo) entremezclados con los numerosos diablos, desnudos, con colas y cuernos, que pueblan ese espacio (ilustración 8).

Si bien la presencia animal y lo fantástico (no anatómicamente posible) están presentes en los Infiernos coloniales de las iglesias de indios, no encontramos en la pintura mural de la Colonia el repertorio tan complejo de animales fabulosos considerados hoy del *supay* —es decir, del Diablo— como sucede en los *pallays*. Y lo que interesa en esta comparación, la noción de la naturaleza animal, parece ser otra cosa. Ambos Infiernos coinciden, sin embargo, en la misma ausencia de plantas.

2) Una fauna fantástica con más desarrollo y más cercana a los dibujos jalq'a, se desarrolló, después de la Conquista, en tapices de gran formato, en decoraciones de muebles y, especialmente en la región del sur de Bolivia, en la platería colonial de Potosí. En todos estos medios se reproducen seres tales como mamíferos con alas, leones a veces también con alas, pero igualmente fantásticos en sus representaciones normales, ya que hasta entonces eran descono-



Ilustración 8. Pintura representando el Infierno. Iglesia de Caquiaviri (foto: gentileza de T. Gisbert).

cidos para las poblaciones originarias las sirenas, los unicornios, pájaros con desarrollos anatómicamente imposibles, etc. Esta fauna imaginaria —que llega a los Andes desde orígenes tan diversos como Asia, el arte flamenco y muchos otros, a través de objetos varios traídos en los galeones para su comercio desde Lima (cf. Philips, 2004b y Hecht, 2004: 43-47)— no está explicitada, sin embargo, en su contexto original, necesariamente como perteneciente al Infierno. Algunos de los animales fantásticos, como los dragones, o algunos seres que podrían ser demoníacos en otras situaciones, aparecen sin atacar a nadie (ni tentar a nadie) como decoraciones más bien bellas que feroces. Así sucede, por ejemplo, en los tapices coloniales y en diferentes tipos de objetos de plata[15].

En algunas decoraciones, como las que adornan un cofre pintado en el Museo de la Casa Murillo de La Paz, dos hermosos dragones flanquean, simétricamente, a las figuras del Inka y de un indio que porta una lanza[16]. Escenas como éstas se repiten en vasos *qerus* al describir los territorios selváticos, su flora y fauna. Los dragones y las serpientes (sumados a loros, palmeras y otras plantas tropicales) no definen, tampoco, en este tipo de representaciones, un mundo infernal (ilustración 9). Si bien los habitantes de las tierras bajas fueron considerados como pertenecientes a culturas distintas (o no culturas) y conformando el «otro» para los habitantes de tierras altas, ni ellos ni su paisaje correspondían, en épocas anteriores a la Conquista, necesariamente, a una naturaleza demoníaca, entendida en términos cristianos.

Hubo, así, varios tipos de animales fabulosos en los diseños coloniales, unos pocos infernales y otros pertenecientes a la floresta tropical o a simples decoraciones. Y estos mamíferos con alas, dragones, bellos leones, pájaros con colas en forma de flecha, han entrado, juntos hoy, en la categoría de *khurus*, cuyo dueño es el *supay*, creando un nuevo imaginario moderno para el Infierno o *ukhu pacha*.

15. Para Therèse Bouysse (2004), en su hermoso trabajo «¡Cuidado! Un diablo puede siempre esconder otro», los diseños jalq'a podrían provenir de esta imaginería presente en las representaciones del infierno en las iglesias del Altiplano, pero, en realidad, los *khurus* actuales recuerdan más bien a esa fauna fantástica no necesariamente demoníaca, que hemos mencionado, llegada con la Colonia en objetos no siempre pintados, sino tejidos como tapices de grandes proporciones, o hechos en madera o plata. Es interesante que la fauna jalq'a —que parece iniciarse a fines del XIX—, tiene su desarrollo esplendoroso sólo a fines del XX.

16. Teresa Gisbert ubica esta escena en la conquista del Inka de las tierras bajas, designadas desde el Cusco como el Antisuyu (Gisbert, 1999: 89-90; cf. Hecht, 2004: 50).



Ilustración 9. Dragón europeo junto a una imagen del Inka cazando en la selva (foto: gentileza de T. Gisbert).

3) Otra fuente es precisamente este mundo de la selva, del cual muchos pobladores de altura tienen experiencia por sus viajes en busca de trabajo temporal. Por constituir un paisaje confuso, no ordenado y plagado de animales extraños es idóneo para simbolizarlo como demoníaco y apto para sufrir, durante la estadía en tierras bajas, numerosas experiencias extraordinarias: se narran visiones de *khurus* (personajes imposibles) cuando alguien se queda dormido en medio del bosque. Desde fines del siglo XIX, se tejían ya, en el *pallay* jalq'a, monos y, desde mediados del XX, leones africanos (que supuestamente habitan la selva boliviana) (ilustración 10).

4) Es difícil pensar en personajes precolombinos dando vida a los personajes actuales, por la gran distancia en el tiempo y en el espacio. ¿Qué imágenes del pasado perduraron en tierras alejadas como las de Chuquisaca? La presencia de los grandes «señoríos» andinos aymaras fue esporádica en estas regiones marginales (cf. Presta, 1995; Barragán, 1994) y otras culturas más antiguas —Tiwanaku, Nazca[17]— no sólo dejaron huellas poco profundas sino que siguieron lógicas de la representación que no recuerdan a

17. Cerámicas tiwanaku e igualmente otras clasificadas como «nazcoides» forman parte del Museo Charcas, en Sucre, y pudieron haber sido contempladas por las poblaciones indígenas en torno a la ciudad.

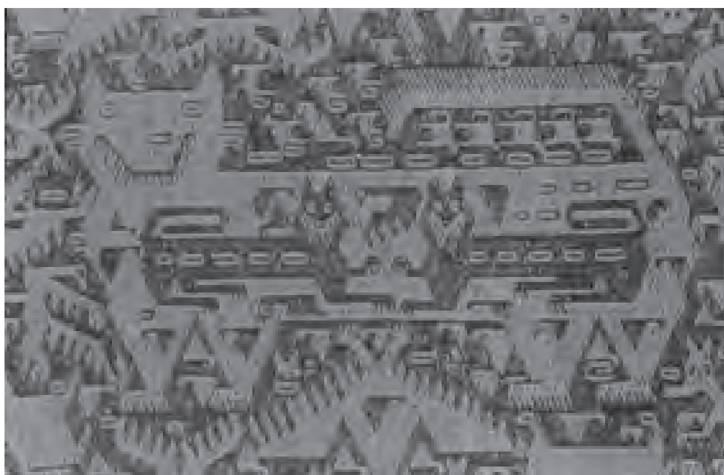


Ilustración 10. Imagen tejida de un bello león africano: el pensamiento mítico lo supone habitando la selva tropical de Bolivia.

lo jalq'a. Lo más cercano en los diseños arqueológicos son las figuras de los felinos en la cerámica de Carhuaz (Callejón de Huaylas, Perú)[18], con impresionantes y voluptuosos apéndices que les salen de la cabeza y de la cola, apéndices que impresionan por su semejanza con los atributos que llevan algunos de los personajes tejidos actuales (ilustración 11). Nada nos autoriza, sin embargo, a buscar en ellos un antecedente de las figuras jalq'a[19].

5) Además de las figuras coloniales y selváticas ya mencionadas, hay fuentes de inspiración más directas. Está el arte rupestre

18. Cf. Tello, 1923: 114-127. Tello fue uno de los pioneros en ver en estas representaciones no figuras simbólicas aisladas, sino personajes de ciclos míticos que intentó desentrañar.

19. Imágenes como éstas, pero también de Moche, Paracas, Chancay y de otras culturas prehispánicas, fueron, no obstante, exhibidas por Paulina Brugnoli, experta en textiles arqueológicos, en el primer curso que dimos en ASUR para hombres que deseaban recuperar las técnicas precolombinas del tapiz y, como es natural, debían dominar las posibilidades de esa técnica como lo logrado con ellas. Ellos reconocieron esas figuras fantásticas como *khurus*, y por tanto como personajes que, aunque proviniendo de los «abuelos», correspondían al actual estilo jalq'a y por tanto a un *saqra pallay.* De modo que en un comienzo fueron parte de su inspiración para crear diseños. Aunque esas figuras que pertenecían a estructuras precisas, generalmente simétricas, vinieron a renacer en el caos espacial creado por los *pallays* femeninos, los hombres no podían dejar de tener en cuenta en el momento de crear imágenes masculinas, pero étnicas. Hoy ya las han dejado de lado para crear su propio mundo demoníaco.



Ilustración 11. Cerámica de Carhuaz (Perú). Dibujo: Julio C. Tello.

de la zona, los dibujos grabados en las rocas o pintadas en ellas, que las poblaciones actuales consideran como provenientes de la época incaica. En ellos podemos ver figuras donde los brazos salen directamente de la cabeza, especies de felinos y otros personajes con una condensación de rasgos que los hace irreconocibles. Se dice que son *khurus,* y en algunos lugares donde los espacios pintados se desarrollan más ampliamente, se realizan ceremonias de *ch'alla*[20] para el ganado. En palabras del tata Anselmo Heredia:

> Nadie puede comprenderlos. El Inka dejó escrito para nosotros. Ni aunque vengan con sus reglas a medirlos, a dibujarlos, se preguntan, pero no los comprenden [se refiere, naturalmente, a arqueólogos y antropólogos].

Estas imágenes en las rocas corresponden, sin embargo, a un estilo de representación que no evoca lo jalq'a de hoy, salvo en «cabezas coronadas», de plumas o apéndices, que las tejedoras señalan como la identificación de la figura del *saqra*. Pero estas inscripciones rupestres no intentan crear una ilusión de verdad, a diferencia de *khurus* tejidos, que con la fuerza de sus detalles nos manipulan para hacerse pasar por seres reales, aunque pertenecientes a otra realidad (ilustración 12).

6) Hay, incluso, modelos más directos aún. Hace años, en los primeros recorridos que hicimos por el área jalq'a[21], al preguntar con insistencia de dónde surgían esos extraños personajes que decoraban el *aqsu* de las mujeres, tuve dos respuestas inesperadas: «los

20. *Ch'alla*: ofrenda con aspersión de alcohol o dejando caer hojas de coca.
21. Con mi esposo, Gabriel Martínez.



Ilustración 12. Cabeza con apéndices. Arte rupestre de la región del Intermedio Tardío. Sector Ravelo. Jalq'a.

sacamos de las latas» y «los sacamos de las cajitas». Ante mi incomprensión, fueron a buscar a sus casas y me encontré en las manos con una lata de té Horniman's —guardada quizás durante años— y con una caja de cigarrillos Camel. El té lleva como emblema un grifo, un ser alado, con cuatro patas y lengua sobresaliente, cola en forma de espiral (ilustración 13), que al experimentar varios cambios, ha sido reproducido innumerables veces en los diseños tejidos (ilustraciones 14 y 15). En la caja de los cigarrillos, el conocido



Ilustración 13. Grifo en la tapa de una antigua caja de té Horniman's.



Ilustración 14. Recreación del grifo en un *pallay* antiguo.



Ilustración 15. Otra transformación del grifo en un tejido actual.

camello se encuentra de pie ante una pirámide y palmeras al fondo. Esta última figura parece haber dado origen a uno de los personajes que hasta hoy es el más emblemático en los textiles jalq'a, el «jorobado» (*moqo wasita*), cuya característica en los tejidos es tener prominencias no sólo en la espalda sino también en la cabeza y que, al igual que el grifo, ha dado origen a diferentes variantes y creaciones, muchas de las cuales llevan apéndices en la nariz o extraordinarias colas, que a menudo terminan en flecha (ilustración 16).

7) Por último, están, naturalmente, las nuevas y constantes elaboraciones: cuando una tejedora, en su creación individual, logra



Ilustración 16. ¿Transformación del camello? Jorobado con una protuberancia en la espalda y en la cabeza. Cola en forma de flecha.

un personaje o una conjunción de personajes que reciben la admiración y la aceptación de las otras, esa nueva imagen comienza a ser repetida —aunque siempre con variantes— y entra así en el *set* de los *khurus*, que a pesar de ser siempre diferentes unos de otros, tienen algo en común que los define como tales.

Cualesquiera que sean las fuentes de donde hayan provenido estos seres[22], lo que aquí interesa es que han sido seleccionados, recreados, apropiados por la cultura, para establecer un espacio de lo interior del mundo —en este caso, concretamente del interior de las peñas y rocas donde se supone que habita el *supay* o *saqra*— con concepciones sobre lo animal, bestial, y sobre la libertad infernal, diferentes a las que llegaron desde Europa.

Vemos, por ejemplo, la concepción de lo fantástico. Para Castelli, que analiza la filosofía de lo demoníaco en el arte, hasta fines del siglo XVI (Castelli, 1963) los seres fantásticos casi se identifican con las tentaciones del demonio:

> Lo demoníaco encuentra expresión en el elemento fantástico, en cuanto desfiguración [...] y como es su naturaleza, justamente, *no ser naturaleza,* la ofensiva se gesta en lo fantástico hasta sus últimas consecuencias (*ibid*.: 22-23).

22. Los grifos y los monos se tejían ya desde fines del XIX. Pero ha sido a finales del XX, en las comunidades pertenecientes al sur del área, donde se ha desarrollado este estilo con multitud de otros personajes y con sus evocaciones de caos. Las primeras expresiones provienen de finales de los años sesenta, y las más demoníacas, desde los años noventa hasta la actualidad.

Esta tentación surge de la curiosidad, de la compulsión humana hacia la comprensión:

> ¿Qué es aquella forma? ¿Un pez? Parece, aunque sólo una mitad se le asemeja. ¿Un pájaro? Tampoco [...] pero tienta la idea.
>
> ¿Aquélla es una flor? La corola parece confirmarlo. La corola es un dato inteligible (el detalle que se deja ver); pero más allá de la corola no hay nada y si no existe «un más allá», entonces no se *comprende* [...] Estamos, pues, en presencia de un entender que no se comprende, incomprensible; quedamos fuera de nuestro propio entender. Nos alienamos (*ibid.*: 25).

Las ideas en las visiones de figuras fantásticas estarían relacionadas con la seducción de lo inteligible[23], seducción existente, también, en las figuras jalq'a, pero no ligadas, como en la concepción cristiana, «a una promesa de comprensión que retrocede... al abismo». La ambigüedad de algunos *khurus,* tan reales (recordando la «corola»), con sus ojos, dientes, lenguas, como no los hay en ningún textil latinoamericano, tan sensuales, diríamos, pero tan imposibles en su anatomía, parece detenerse en la atracción que producen, sin ser la «apariencia de algo que no son», sin contener una idea de «engaño» propio de lo diabólico: «Y la flor esconde un mundo que no florece jamás: he aquí uno de los aspectos fantásticos de lo demoníaco».

De la «monstruosidad y anti-naturaleza»:

> Todo el arte que procura representar de un modo u otro la tentación demoníaca, revive este sentimiento de un horrible indefinido, de algo que no posee la naturaleza, peor aún, de algo totalmente desnaturalizado (*ibid.*: 29, 24).

La frase parece definir exactamente a los monstruos evocados en los Infiernos pintados en las iglesias mencionadas. Pero, en la selva de animales jalq'a, lo que se reproduce son, justamente, las propiedades de una naturaleza no «desnaturalizada». Al observar la cantidad de animales que evocan la idea de abundancia y las crías inesperadas (de cualquier especie) que surgen de su interior, más la oscuridad del fondo en todas las imágenes, es inevitable pensar, más bien, en los «agujeros creacionales» que muchas comunidades

23. Curiosidad que parece excesiva, demoníaca, en una sociedad europea recién salida de la Edad Media y donde sondear los misterios de la realidad parecía ser un entrometimiento en la sabiduría de Dios.

originarias veneran como origen del ganado, especialmente de las llamas (Martínez, 1989: 34). Llamados *juturis* en el *ayllu* Isluga «es un agujero con agua [... pero otras veces] es seco: en algunas hoyadas [...] En el primer caso, *juturi* como aviador[24] de ganado» (Martínez, 1989: 47).

En la región jalq'a, los espíritus animadores del ganado se ubican en cuevas donde se hacen las ofrendas para que se reproduzcan los animales. Si se trata de un Infierno (en las cuevas habita igualmente el *saqra*), es un Infierno creador, dador de ese bien que son los animales domésticos. Los animales tejidos son, sin embargo, animales salvajes y no las especies que viven junto a la gente, que se solicitan con las ofrendas. ¿De qué manera podrían relacionarse con los *uywa*, los animales «criados» socialmente y útiles al hombre? Los *khurus* son pensados como los antecedentes de los *uywa*: se dice que antes, cuando aún no había nada (ni la humanidad actual, ni casas, ni corrales), «en la oscuridad, ya estaban los *khurus*»[25].

Los *khurus* manifiestan esa ambigüedad propia del pensamiento en estas regiones, donde se mezclan el tiempo (muy antiguo) y el espacio actual del *ukhu pacha*.

La ubicación taxonómica de lo bello:

> Lo demoníaco no desencadena su ataque recurriendo a la seducción de lo bello [...] arremete, sin más, por el sendero de lo *horrendum*. Si «lo bello-bueno es el éxito, lo feo-malo el fracaso», es el presupuesto filosófico inconsciente que *motiva* a los artistas teólogos, es evidente que la labor diabólica tienta otras vías a fin de seducir al hombre[26].

En el Infierno jalq'a, es justamente la belleza lo que seduce. Las líneas precisas con que han sido delimitados los personajes, las formas libres y estilizadas, crean seres adorables (aunque algunas veces abran sus bocas dentadas con un gesto de ferocidad). Y aun en los *pallays* más incomprensibles por lo abigarrado de sus com-

24. «Aviador»: el que «avía», provee, en este caso, de animales.

25. Palabras de un tapicero de Potolo, Félix Mostacedo, interpretando su dibujo tejido que dio origen a una discusión sobre la antigüedad de los *khurus*. Los *khurus* provendrían así de la época *chullpa*, época primera de una humanidad que existió cuando aún no había Sol. Pero dado que, por lo general, a toda especie útil al hombre o cultivada de hoy se le supone un antecedente silvestre *k'ita*, los *khurus* serían ese antecedente antiquísimo de los *uywas*. Ver Cereceda (1990).

26. Castelli (1963: 33-34) se refiere especialmente a la pintura flamenca que evoca lo demoníaco.

posiciones, donde se hace difícil aislar cada figura del conjunto o del fondo oscuro donde está situada, cada personaje lleva la huella del placer con que fue trabajado.

La idea de tentación. Imágenes cristianas coloniales e imágenes chuquisaqueñas de hoy comparten la idea de «tentación» vinculada a todos los discursos y experiencias con el *supay.* Atracción irresistible (por lo desconocido, por lo no cotidiano, por lo incomprensible) que en la filosofía cristiana conduce a perder la integridad del ser. Y que en la cultura jalq'a puede llevar a la pérdida de la conciencia por excesivo placer, por excesivo goce de los sentidos, por demasiado sentimiento frente a la relación intelectual con el mundo[27].

El valor de la independencia de lo animal. Impresiona en las imágenes jalq'a la recreación de una naturaleza indómita. La época colonial está plagada de representaciones de escenas de caza: caza el Inka en la selva, pero igualmente cazan los españoles, con lanzas que entierran en los cuerpos de sus presas, tanto en diseños que los llevan como tema en muebles coloniales y en numerosas telas, como en *qerus* y otras superficies decoradas. Incluso en ornamentaciones de tipo morisco, compactas, es posible ver a pequeños cazadores instalados entre las volutas, con sus presas dominadas. Es un tema tan recurrente que no puede menos que hacernos sentir la presencia de una ideología renacentista convirtiendo al ser humano en el amo, al menos, de la naturaleza animal.

Los *khurus*, en cambio, son libres por excelencia, anatómicamente libres por sus formas, libres como especies para engendrar otras, libres de ocupar un lugar cualquiera en ese espacio donde flotan, libres de las leyes de la gravedad y, sobre todo, libres del uso que los hombres quisieran darles. Son *khurus* y cuando están en el *pallay*, así sean, ocasionalmente, caballos u otros seres domésticos, llevan atributos que indican que, al bajar al mundo de las profundidades, se han convertido en extraordinarios y silvestres[28].

27. Tema que he avanzado en un trabajo anterior (Cereceda, 1987).

28. En los años que precedieron a la Revolución del 52 y a la Reforma Agraria del 53, los campesinos preparaban su propio movimiento en reivindicación de sus tierras. Los llamados Pureq Runa (caminantes), grupo que se desplazaba clandestinamente durante la noche para organizar su levantamiento, llevaban, según cuentan, tejidos con *khurus* que simbolizando un animal indómito, ejemplificaban los derechos de los indígenas a su propia libertad.

III. OTROS PERSONAJES DEL *UKHU PACHA* TEJIDO: LOS SERES HUMANOS

¿Dónde están las penas, los tormentos, que son lo específico del Infierno? ¿Los condenados que deberán sufrir eternamente? Lo más extraordinario en estos diseños que representan el mundo demoníaco del *supay* es que los seres humanos están casi ausentes. Casi, decimos, porque están evocados en pequeñas figuras no protagónicas, muy estilizadas y, a diferencia de los animales, sin detalles que las identifiquen. (Esta identificación étnica ocurre, en cambio, en las figuras humanas tejidas por las mujeres de las comunidades tarabuco —vecinas a las jalq'a—, donde el *pallay* las evoca con sus sombreros y trajes típicos: imposible no reconocerlas como tarabuqueñas.)

En los diseños jalq'a se representa a las personas como seres estáticos, sin definición de género, apenas esbozadas con formas simples, los brazos siempre a los lados y las cabezas recordando escafandras, un círculo con un ojo dentro[29]. Estas personas no actúan, no participan y se pierden en el bosque de hermosos *khurus* cargados de atributos. A veces, sin embargo, otros humanos aparecen más incorporados, pero siempre fuera de las determinaciones de su especie: nacen de un *khuru* que los ha engendrado, o cabalgan, entre varios, de pie sobre un animal, al cual no parecen dominar en absoluto. Incluso cuando montan llamas o leones, están en una realidad distinta donde hechos como ésos son posibles y donde sus cuerpos no parecen tener peso (ilustración 17). Se diría que están ahí para decir, justamente, que no están, que no pertenecen a ese mundo. Nadie sufre: no parecen existir nociones ni del castigo ni del pecado.

IV. UNA ÚLTIMA FIGURA ICONOGRÁFICA: LA CONCEPCIÓN DEL *SUPAY* COMO PERSONAJE

En tejidos de hace veinte años, las representaciones directas del *supay* o *saqra* resultaban muy ocasionales. Hoy, en cambio, es posible descubrir ya no sólo pequeños y ocultos *supays* entre los *khurus* sino también otras figuras de mucho mayor formato que lo evocan o, incluso, *aqsus* en cuyo diseño son el tema principal. Su imagen

29. Todo lo cual recuerda el arte rupestre no sólo de la antigua Europa sino de los Andes del Sur, donde las representaciones de las llamas, por ejemplo, son detalladas, prominentes, hermosas, pero las personas que las acompañan son muy pequeñas y están apenas esbozadas por unos cuantos trazos.



Ilustración 17. Figura imposible de seres humanos montados de pie sobre un *khuru*. Sus tamaños son muy pequeños en relación con el volumen de los animales.

—como hemos dicho en otro trabajo (Cereceda, 1993)— sigue, en algunos rasgos, las pautas del Diablo en las representaciones cristianas del Infierno[30]: está desnudo y tiene cuernos en la cabeza, aunque, a menudo, estos cuernos son varios y forman una especie de corona. Es esta imagen de cabeza coronada la que permite a las tejedoras acercar la figura que tejen como *supay* a las figuras del arte rupestre donde una cabeza, cubierta de apéndices, puede recordar los cuernos de hoy[31].

Sin embargo, sus brazos sugieren alas, cuyos bordes dentados evocan plumas (imposible hacerlas más delicadas en la técnica del tejido) y le dan la apariencia de pájaro. Es decir, no tiene, salvo en raras ocasiones, alas independizadas del cuerpo como el Diablo occidental. Su cuerpo, también de bordes despedazados, da la idea de un ser peludo o emplumado (ilustraciones 18, 19 y 20).

Muchas de estas representaciones tienen dos detalles más que las definen como un Diablo que pertenece, también, a nuestra historia sudamericana: 1) en la cintura, unas protuberancias repre-

30. Lleva rasgos de los diablos representados en Carabuco, Caquiaviri y en otros templos indígenas.

31. Esta cabeza se repite en varios complejos de pictograbados. No tiene cuerpo y sus brazos surgen de la propia cabeza. Tanto ésta como los extraños animales que suelen acompañarla son considerados, además de provenir del Inka, como «escritos» del *supay*.



Ilustración 18. Versión del *supay:* báculo curvo, cadenas rotas en la cintura.



Ilustración 19. Un *supay* evidenciando su relación con los pájaros.

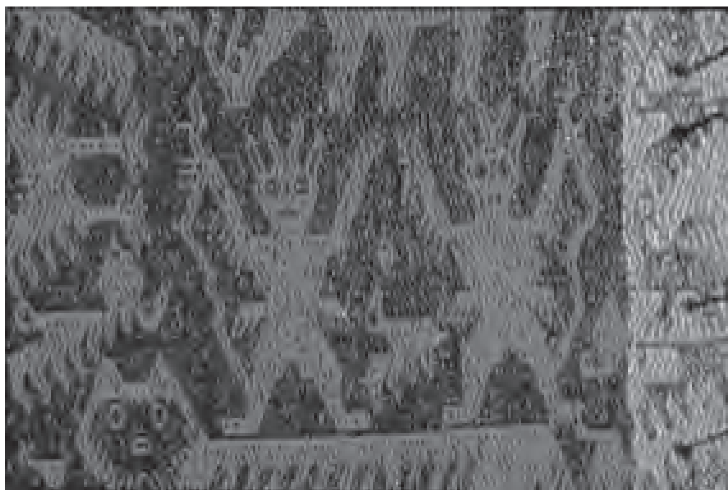


Ilustración 20. Dos *supays* que repiten los rasgos canónicos: bastones de mando curvos, cadenas en la cintura.

sentan trozos de cadenas rotas: se dice que los curas encadenaron al *supay*, pero que éste siempre logra liberarse; 2) en una de sus manos —a veces en las dos—, un bastón de mando como si fuera una autoridad indígena (*mallku,* alcalde o *jilakata*[32]). Ese báculo es curvo y chueco, como no lo llevaría ninguna autoridad humana. Este tipo de formas y líneas son parte del universo gráfico que corresponde al mundo de abajo, de taxonomías expresadas específicamente en lo plástico, que desarrollaremos más adelante.

Un diseño extraordinario —sólo hemos visto uno[33]— muestra a las mujeres del *supay.* Las reconocemos como mujeres porque llevan polleras, y del *supay*, porque llevan senos al aire (actitud que no representaría a las mujeres indígenas, por lo general muy pudorosas) y porque entre ellas hay varias que son mitad mujer, mitad pájaro (acentuando esa particularidad del *supay* andino). Todas bailan, con los brazos en alto, dando a la imagen una sensación de alegría o éxtasis (que recuerda lo dicho comúnmente en las comunidades tradicionales que el *supay* es el dador de la música (cf. Martínez, 1996) y, por lo visto, también de la danza) (ilustración 21). Otro diseño, igualmente único[34], muestra a un *supay* con un pene



Ilustración 21. Mujeres del *supay* bailando con los senos desnudos.

32. Los báculos están presentes en las representaciones de autoridades (en ese caso mítico-religiosas) en las antiguas culturas de los Andes, como Chavín y Tiwanaku y otras.
33. Se exhibe en el Museo de Arte Indígena de la Fundación ASUR, Sucre.
34. También en el Museo de Arte Indígena de Sucre.

en forma de serpiente. Ambas imágenes, femenina y masculina del demonio andino, subrayan su carácter erótico (ilustración 22).

A pesar de tanto desnudo entre los desgraciados caídos en los Infiernos cristianos, no existe ninguna alusión, entre ellos, al sexo. Ni senos evidentemente puestos de relieve, ni penes. El erotismo del *supay* andino, en cambio, se pone de manifiesto. Y resulta exclusiva —no europea— su relación con el nacimiento de las especies.

Las visiones del *supay* desnudo contrastan con otras, también visuales, de los personajes de diablos que aparecen en la comparsa tradicional llamada «Diablada» de la ciudad de Oruro durante la celebración del Carnaval, con sus lujosos atuendos e imágenes de serpientes y reptiles que adornan sus cuernos. Los danzarines diablos son todo color, pero en el *pallay* un solo tono define su cuerpo desnudo. Estos personajes orureños son conocidos por las comunidades cercanas a Sucre: se han introducido en los últimos años en las celebraciones a la Virgen de Guadalupe y son represen-



Ilustración 22. Supay con pene en forma de serpiente.

tadas por la gente que viene del campo. Incluso, una comparsa con los mismos trajes —aunque bastante empobrecidos— forma parte ya, desde hace tiempo, de algunas celebraciones de invierno en la comunidad de Potolo, área jalq'a. Curiosamente, esta comparsa es llamada «*thanta* morenos» (los «morenos» son parte de otra danza del Carnaval de Oruro y su nombre ha sido tomado prestado para estos diablos indígenas, agregándoseles el adjetivo de *thanta*: viejo, envejecido, traposo). Junto a los *thanta* morenos —en realidad diablos occidentalizados— no bailan osos y cóndores, como en Oruro, sino leones (africanos) y tigres, representando la selva tropical. A pesar de que existen en la imaginería campesina estas visiones estereotipadas de los diablos para los carnavales, en cada comunidad los danzantes se visten con trajes propios —vistosos y muy elaborados— que no caen en estas pautas. El traje utilizado por los hombres jalq'a para participar en esta celebración, considerada «la fiesta de los diablos», es llamado *mallku*. Su prenda principal es la «solapa», bordada de muchos colores y adornada con lentejuelas y mostacillas (todo brillo). En la solapa llevan colgados también numerosos espejos, pequeños y redondos que los protegen de la presencia de los *saqras* en estos días peligrosos del Carnaval. Se dice que el traje de *mallku* es un traje que proviene del propio Diablo y, como lo expresa Crispín Ventura, de la comunidad de Irupampa (jalq'a) y también bailarín de *mallku* para el Carnaval, «ese traje no puede haberlo inventado ninguno de nosotros. Nadie, ningún jalq'a. Tiene que venir del propio *supay*, de cuando lo han visto o lo han soñado».

Lo que aquí inquieta son las diferentes estéticas con que se concibe al *supay*. Uno, sobrio, discreto, medio pájaro, el tejido. Y otros, todo brillo y esplendor, bulliciosos y pisando fuerte. En lo jalq'a, no obstante, las dos representaciones se unen en el hecho de que ambas son *mallkus*: el bailarín lo es por el nombre que lo sitúa como autoridad étnica o Espíritu de los Cerros; el diseño en el tejido, por la presencia de su bastón de mando que, aunque curvo, lo identifica también como autoridad tradicional.

Los *supay* tienen, así, varias «figuras» cromáticas y una de ellas es el exceso de color. La profusión de brillo y color que se da en los trajes y adornos del Carnaval provoca también —al igual que en el *pallay* su ausencia de contraste— una confusión de la mirada que de ese modo deja de ser «alerta» y «aguda»: de ahí que el mediodía, con su exceso de luz, sea, igualmente, considerado como un momento del *saqra*. En la oscuridad y caos de los diseños jalq'a y en la profusión de estímulos a la visión (dos figuras cromáticas)

se alberga un mismo efecto de «no discreción» de la percepción, propia de la tentación de lo *saqra*[35].

V. EL LENGUAJE PLÁSTICO DEL MUNDO INTERIOR

El *ukhu pacha* o Infierno tejido es un mundo oscuro. Generalmente sólo dos tonos son utilizados para distinguir las figuras del fondo: un verde casi negro o un morado igualmente oscurecido. Los tonos que definen las figuras, en cambio, son variantes del rojo: rojo vivo, naranjas rojizos o rosas andinos muy intensos, que llevan a veces una ligera carga de violeta. Aunque este color de los personajes recuerda la luminosidad del espectro (de los tonos intensos producidos por la descomposición de la luz) está trabajado de tal modo que no sobresale demasiado del fondo oscuro. Esto se logra con diversos procedimientos propios de las artes plásticas que, en este caso, han inventado las mismas tejedoras para hacer de su lenguaje visual un componente esencial de la producción de sentido:

— al teñir los hilos, el rojo lleva algo del verde y viceversa, el rosa del morado, etc., aunque esto resulte imperceptible para una mirada no especializada[36];

— las figuras se enlazan en el fondo con sus contornos a menudo dentados o «rotos» tornando más ambigua la diferencia de colores;

— otros personajes salen del interior de las figuras, pero, por la técnica textil, no tienen otra posibilidad que ser de color oscuro[37], produciendo un efecto de confusión entre fondo y figura: no se percibe bien, a simple vista, si son fondo o son figura, ni en qué plano de profundidad han sido planteadas;

— los distintos formatos de los personajes y el espacio lleno de ellos contribuyen también a impedir que el tono más luminoso resulte contrastante.

35. Esa misma falta de nitidez se da en las degradaciones del color, tan frecuentes en los textiles aymaras, que igualmente son consideradas demoníacas (cf. Cereceda, 1987: 184-216).

36. Sintetizamos brevemente aquí estos aspectos que permiten lograr el efecto de «no contraste», que se encuentran más desarrollados en Cereceda (1993).

37. Sería posible con la técnica del *pallay* poner uno o más colores de selección de hebras y así definir las «crías» con otro tono; esto obligaría a ponerlas en hileras —ordenando la imagen que expresa desorden— y, por otra parte, daría un relieve extra a la tela no deseado por las mujeres jalq'a, que tienden a construir un mundo «fundido», «unido», donde las figuras no sobresalen, a diferencia de lo que sucede en el vecino estilo tarabuco.

Este efecto total, con todos estos procedimientos, tan sabiamente utilizados, es llamado *tinku*, encuentro, que en este caso correspondería a una unión de los colores.

Se trata de una diferencia muy pronunciada con numerosos textiles andinos que se distinguen por su brillantez y por la búsqueda de tonos contrastantes, entre los que el blanco, el amarillo oro y los tonos no saturados pertenecen tanto a su propuesta estética como a la significante.

Y, más allá de los colores, ¿de qué habla el espacio recreado por la imagen? Tres ideas principales surgen de la proposición espacial: «continuo», sin quiebras; «confuso», no nítido; y «desordenado», que puede intensificarse hasta lograr la idea de «caos». La impresión de continuidad aparece a través de la amplitud del espacio del *pallay* que no va segmentado en proposiciones menores o éstas son casi imperceptibles, no dominantes. La dificultad para captar la imagen (no nítida) se logra con la falta de contraste, con lo sinuoso de las formas (raro en otros diseños andinos), con lo dentado de los bordes, con la aparición de las «crías» interiores que crean confusión entre fondo y figura. Esta idea es casi inseparable del efecto de desorden dado tanto por estos mismos procedimientos como por la ubicación inesperada y caótica de los personajes y la ausencia de un punto de mira: unos llevan la cabeza hacia arriba, otros, hacia abajo, algunos, hacia los costados. Cada uno está «donde quiere», es decir, donde la tejedora lo pone, sin otras reglas de composición más que algunas muy elementales: no dejar grandes espacios de fondo, entrelazar las figuras de modo que parezcan interrelacionadas, jugar con pequeñas y grandes. (¡Tan lejos de la simetría considerada constitutiva en gran parte de los diseños andinos!)

Difícil percepción, desorden o caos, pero cada personaje, en sí, es una unidad completa, y es el conjunto, la simultaneidad, lo que crea estos efectos visuales[38]. Éste es el mundo sensual y óptico del Infierno jalq'a. ¿Repiten estos efectos las características creadas por los europeos para los espacios infernales representados en las pinturas religiosas cristianas?

Es indudable que se corresponden en algunos aspectos fundamentales: lo oscuro del fondo, por ejemplo, donde no se evoca

38. Rosalía Martínez, en su artículo inédito «Música y tejido» (2004), resalta la semejanza entre estas determinaciones del *pallay* y lo que ocurre con el universo sonoro de la música del *supay* que, entre los jalq'a, evocan los distintos instrumentos del Carnaval. Hay momentos en que todos tocan juntos e incluso se superponen diferentes «tropas» de músicos. El efecto es una extraordinaria confusión, pero donde cada cual, aisladamente, está tocando con perfección.

ningún paisaje. No obstante, en el Infierno de Caquiaviri el negro se ilumina en partes por las luces rojizas de las llamas. ¿No hay fuego en el Infierno andino o es un efecto muy difícil de realizar con la técnica textil? En Caquiaviri hay igualmente diablos rojos. Todo tiene un matiz en ese tono[39]. Las figuras de los condenados tienen mucho movimiento y se disponen, igualmente, en el caos.

Unas figuras se superponen a otras y se entrelazan (superposición que no es posible mediante la técnica del *pallay*, que no permite matizar ni los bordes de los personajes, para destacarlos en su identidad, ni distinguir, con un tono levemente diferente, uno de otro). Pero el *pallay* evoca —conscientemente o no— este abigarramiento infernal.

En las pinturas, la palidez de los cuerpos desnudos crea un contraste con la oscuridad del fondo, no permitiendo que se confundan con él. Al mismo tiempo, dan luminosidad a la imagen. Estos mismos efectos de contraste entre la sombra y luz de las representaciones de Caquiaviri se observan, más pronunciados aún, en la pintura del Infierno de la iglesia de Huaro, cercana al Cusco, del pintor indígena Tadeo Escalante, a comienzos del siglo XIX[40] (ilustración 23).

Las tejedoras, por el contrario, niegan el contraste y cualquier evocación de la luz (ilustración 24). Y, a diferencia de lo que sucede en los textiles y a pesar del desorden en la posición de diablos y condenados, se siente bien la atracción hacia abajo que experimentan los personajes, en una perspectiva sin ambigüedades.

Dentro del lenguaje plástico de estas pinturas sobre el Juicio Final, podemos identificar —en los cuerpos de los seres humanos que caen— la presencia pronunciada de las curvas que hoy son propias de lo demoníaco en los Andes. Pero los diablos, en sí mismos, llevan, en cambio, formas más rudas y se caracterizan por lo puntiagudo de sus cuernos, formas que han sido dejadas de lado en el mundo imaginado para el *saqra*.

Para definir este espacio demoníaco, tanto el pensamiento indí-

39. Es muy interesante que los textiles jalq'a de fines del siglo XIX y hasta los años ochenta del XX no llevaban el rojo intenso como emblema en las figuras, sino un tono mucho menos saturado de rosado, complementado, muchas veces, con un verde también luminoso, de las hojas que creaba un borde en las figuras abstractas, hoy casi desaparecidas. Es decir, el Infierno con todas sus características plásticas tan elaboradas de hoy es muy actual.

40. Tadeo Escalante, pintor de origen indígena, con influencia de la Escuela Cuzqueña. Pinta este mural en 1802 (cf. Mesa y Gisbert, 1982: I, 248; Macera, 1975: 97-99).



Ilustración 23. Imagen del Infierno en la iglesia de Huaro (Perú). Pintura de Tadeo Escalante.

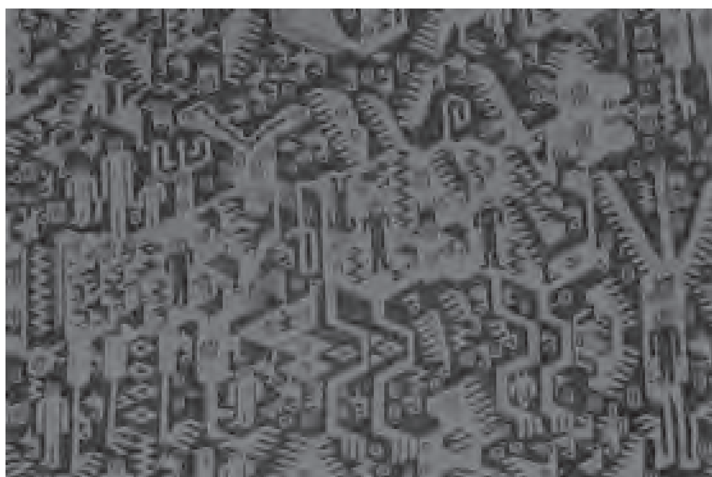


Ilustración 24. Infierno andino. Sin contrastes, sin luz.

gena como el cristiano han hecho sus elecciones dentro de algunas categorías[41]:

— bajo contra alto en el espacio topográfico; incluso en lo andino, lo «bajo» de la selva en relación con las tierras altas;

— caótico contra estructurado;

— oscuro contra a plena luz.

Aunque ambas concepciones plásticas se reencuentran en estas tres definiciones, en el imaginario colonial la oscuridad no va necesariamente unida a la idea de lo demoníaco como sucede en los Andes, ya que, aunque el Infierno cristiano es oscuro —salvo el resplandor de las llamas—, hay representaciones de diablos a pleno día, confundidos entre los seres humanos, que no pierden su identidad diabólica por exponerse a esta luminosidad.

Y junto a la oscuridad (propia de lo interior en ambos casos) el lenguaje plástico andino ha desarrollado efectos de «dificultad de la mirada», de falta de «discreción» y de «nitidez», que no estaban necesariamente presentes en las pinturas. Lo difícil de captar es un desarrollo del pensamiento indígena para definir lo infernal.

Hay otra definición que podemos postular también como propia: se trata de lo «chueco» y de lo «curvo» (contra lo derecho), que lo vemos ejemplificado en el bastón de mando del *saqra* (y en otros más que veremos luego), caracterización que no parece ser necesariamente europea.

Lo específico, sin embargo, reside en que estas proposiciones de una semiótica de lo concreto no corresponden sólo a la concepción de lo interior diabólico o del *supay*: forman parte, en estas regiones sureñas de los Andes, de un sistema de diferenciaciones visuales creadas por el pensamiento para definir los distintos espacios y tiempos del mundo.

VI. LAS ESTRUCTURAS VISUALES DE UN UNIVERSO MÍTICO[42]

Si éstas son las definiciones gráficas y cromáticas del *ukhu pacha*, el lugar «de abajo» y «de adentro» (de la tierra, de los cerros y de

41. Utilizamos «categoría» siguiendo la semiótica greimasiana. «La posición estructural [...] obliga a utilizar el término categoría sólo para designar las relaciones (es decir, los ejes semánticos) y no los elementos finales de estas relaciones [...] es posible hablar, por ejemplo, de la categoría del género como articulada en masculino/femenino, pero no de la categoría del femenino» (Greimas y Courtés, 1982: 52). Una idea correspondería a uno solo de los términos que se interdefinen.

42. Hasta aquí no hemos hablado de «mito». Consideramos que «mito» es un término operativo que utilizamos a menudo en las disciplinas sociales, aunque

las grandes piedras), lugar que, al menos desde comienzos del siglo XVII, ya estaba identificado con el Infierno[43], ¿a qué lugares se atribuyen, entonces, los otros lenguajes visuales construidos por estilos tejidos que llevan formas simples, ángulos, rectas, figuras nítidas, colores vivos e intensos?, ¿a dónde pertenece la manifestación de los contrastes?

En tiempos coloniales se inició una nueva organización del mundo en tres niveles: este mundo donde habitamos, el mundo del Cielo donde habitan Dios, la Virgen y los ángeles, y el mundo de abajo asimilado, como hemos visto, al Infierno. No hay evidencias de una división tripartita del universo, en tanto que espacio, en las concepciones de las culturas precolombinas[44]. Estos mundos bien diferenciados en los sermones de evangelización están igualmente testimoniados en las pinturas coloniales. Juan Carlos Estensoro describe, por ejemplo, las pinturas murales en el sotacoro de la iglesia de Andahuaylillas (Perú), donde está representada la creación del mundo siguiendo modelos flamencos y se ilustran los tres espacios de la cosmología: este mundo, Cielo e Infierno (Estensoro, 2003: 64), presentados igualmente en un sinnúmero de grabados[45].

Estos espacios cristianos darían origen a lo que hoy son los *pacha* (concepciones andinas de espacios o mundos complementarios) hacia los que se dirigen las ofrendas, peticiones y conjuros en las actuales religiones indígenas: el *ukhu pacha* ya mencionado, el *kay pacha* o este mundo que habitamos y el mundo de arriba llamado *janaq pacha* (mundo lejano). En el campo se dice, sin embargo, que estos nombres corresponden al lenguaje de los *yatiris* (sacerdotes, brujos nativos): en el habla coloquial se designa al *ukhu pacha,* más bien, como «Virgen», y al Cielo, como «Gloria». Todas las cosas, seres y fenómenos se ubican en alguno de los *pacha* y, así, la lluvia es de Gloria, pero el granizo, del *supay* (*ukhu pacha*). Hoy, no obstan-

raramente es definido con precisión. Generalmente, se lo hace corresponder con relatos de alguna manera pertenecientes a la fantasía, o aparece vinculado a creencias sobre el mundo, de orden colectivo. Aunque los estudios de Calame (1990) han demostrado que no existe una «sustancia mítica» propiamente tal, es decir, un orden especial clasificatorio de la realidad que podamos aislar claramente con este nombre, continuamos utilizando aquí «mito» en el sentido operativo que acabamos de mencionar.

43. «Ucupacha. El infierno, o lugar hondo» (González Holguín, 1989 [1608]: 350.

44. «La tierra vino a ser *acapacha* (es decir el *pacha* en que vivimos), el cielo *alaapacha* (el *pacha* de arriba), el infierno *mancapacha* (el *pacha* de abajo)» (en términos aymaras equivalentes a *araq pacha*, *kay pacha* y *ukhu pacha*, en quechua). «¿Existía tal esquema tripartito antes de la llegada de los españoles? Hasta ahora no hemos encontrado pruebas fehacientes de tal existencia...» (Bouysse y Harris, 1987: 17).

45. Esta pintura mural se describe también en Bouysse (2004) y Macera (1975).

te, estos *pachas* están siendo reinterpretados y hay seres como los santos y santas que tienen posiciones ambiguas o complejas: unos pertenecen a Gloria, otros, evidentemente, al *ukhu,* pero algunos se ubican en el *kinray* (ladera), es decir, en un espacio inclinado entre arriba y abajo, no existente en las concepciones cristianas, un *pacha* especial, de creación indígena[46].

Y es con estos otros lugares o *pachas* como las determinaciones plásticas del Infierno andino establecen una especie de sistematización: a cada mundo y sus contenidos tanto sociales como espirituales corresponden definiciones gráficas, eidéticas, cromáticas, que lo definen —más allá de lo icónico— desde un lenguaje visual y sensorial.

Conservamos algunos *aqsus* jalq'a que provienen de finales del siglo XIX. En unos, su espacio decorado, es decir, su *pallay*, está aún claramente segmentado en tres bandas horizontales. Las bandas de arriba y abajo llevan diseños de tipo más abstracto: generalmente una línea en zig-zag organiza el espacio dejando triángulos que son llenados con pequeñas figuras icónicas de menor importancia (ilustración 25). En otros se trata, a veces, de hileras de rombos (ilustración 26). Sólo el espacio central, generalmente más ancho, lleva *khurus* que recuerdan los de hoy, aunque mucho menos espectaculares. Cuando las tejedoras actuales «leen» estos diseños, se expresan en frases tales como: «Antes, nuestras abuelas, tejían todos los *pachas*, tejían el Cielo y el Infierno».

Los zig-zag y los triángulos, aunque lleven determinaciones de hojas u otros arabescos en sus contornos, son identificados, en una primera mirada, por sus formas simples. Estas formas abstractas —angulosas— se consideran como representaciones de Gloria, del *janaq pacha*.

Las dos figuras principales de los antiguos diseños jalq'a que evocaban al Cielo son llamados «arco» e *inti*. Cuando empezaron, hace quince años, a desarrollarse imágenes más intensamente demoníacas por el mayor desorden, los tonos más oscuros y otros rasgos, las abuelas les decían a sus nietas: «Siempre, siempre hay que poner arco, siempre hay que poner *inti*», aunque las jóvenes, siguiendo los propios impulsos de creación estética y de mayor creación de sentido, los fueron dejando de lado.

46. No cabe desarrollar aquí todo el significado de la palabra *pacha*, que fue más bien utilizada en un pasado prehispánico como «mundo total» o con un sentido temporal de «época». El *ukhu pacha* de hoy conserva, además de su semántica espacial, una carga de «pasado» en relación con Gloria. No sólo los muertos, sino también los ancestros, pertenecen a este mundo.



Ilustración 25. Aqsu antiguo con *arkus*.



Ilustración 26. Aqsu antiguo (1898) con *intis* (soles).

Los arcos son las líneas quebradas que hemos mencionado y que, en forma continua, van dejando ángulos o triángulos, según se cierren o no los vértices de abajo. Una sola unidad de dos líneas en un encuentro agudo también puede designarse con el mismo nombre. ¿Término quechua, término español? Hoy los llamados «arcos», pero en forma de rectángulo, se levantan con tres palos para numerar ocasiones festivas. Son símbolos de abundancia en las que, según a qué correspondan, se cuelgan objetos de valor como platería o productos de la tierra, silvestres o agrícolas. Van, por lo general, forrados en ramas o flores. Y de acuerdo con este uso guardan correspondencia con los arcos festivos occidentales que celebran algún acontecimiento. Pero *arku*, en quechua, también evoca la abundancia (de carácter cultural) como un montón de adobes o de otras cosas hechas por el hombre, o cantidades de materiales acopiados por él, como un montón de paja. Los arcos del diseño, por tanto, parecen corresponder a ambas acepciones: para celebrar una fiesta, para amontonar riqueza. Los arcos pertenecen a las guardas continuas, ordenadoras de un espacio, con volutas o elementos florales, tan populares en las imágenes coloniales. Pero, en los antiguos diseños jalq'a, una hilera de arcos podía ser interrumpida, de pronto, y continuar con otro elemento, dando la impresión de que las representaciones del Cielo nunca fueron, en estos textiles, tan perfectas.

Los *diseños en zig-zag* son muy antiguos en los Andes. Personajes tiwanakotas[47], dibujados en piedra o en los tejidos, llevan fajas con líneas quebradas continuas. En los entierros rituales de altura

47. Cultura que se desarrolló en el margen sur del lago Titicaca desde los comienzos de nuestra era hasta, aproximadamente, el 1200 d.C.

de la época inka, tanto fajas como *lliqllas*[48] pueden llevar esta misma figura, que es, también, observable en numerosos textiles aymaras actuales. Pero otra fuente para estas representaciones de motivos estilizados y continuos se encuentra, posiblemente, en el mudéjar, que fue uno de los estilos más tempranos que decoró los techos de los templos (entre ellos, la citada iglesia de Andahuaylillas). Según Macera (1975: 72), el mudéjar fue un estilo de prestigio mucho mayor entre los indios que entre los españoles, razón que lo lleva a preguntarse qué pudieron ver las poblaciones indígenas en este tipo de geometría, en su abstracción lineal y en su refinamiento aristocrático. Vieron, según su respuesta, «eso mismo: geometría, abstracción, línea, refinamiento, aristocracia. Es decir, los componentes que antes de la Conquista española habían impuesto a la cultura andina sus clases dirigentes». Aunque con anterioridad también hubiese una tradición figurativa, la decoración mudéjar habría coincidido con los diseños textiles andinos:

> Y el techo de madera [de las iglesias] parecía el toldo de una carpa o esos ponchos y mantas que todavía hoy sirven de dosel en las fiestas religiosas de la Sierra peruana. De este modo el círculo quedaba cerrado: «tejido (anterior a la Conquista) árabe-carpintería mudéjar-pintura ('textil') andina»[49].

Del pasado precolombino y desde la Colonia, donde fueron muy elaboradas en sus contornos, estas formas simples se integraron ahora en las características del Cielo. Los diseños que las llevan hacen aparecer distintas ideas de lo sensible (que, como hemos visto, migran de un campo semántico a otro[50]) tales como: continuo

48. *Lliqlla*: manta de la mujer tanto en quechua como en aymara.

49. Concordamos en la influencia mudéjar cuando estas figuras elementales, líneas quebradas, rombos, etc., llevan arabescos de diferente índole en sus bordes, lo que ocurría en los antiguos diseños jalq'a y actualmente en los tarabuco, vecinos por el Sureste de los jalq'a. No así en ver semejanzas con el estilo wari, como hace Macera, ya que se trata en ese caso de líneas muy puras en sus contornos, aunque complejas en su determinación de las formas, y que, evidentemente, expresan una condensación de ideas (cada forma en sí misma) y no simples ornamentaciones, como los arabescos, que llevan tal vez un contenido de carácter más general.

50. En los entierros de altura de la época inka, por ejemplo las líneas quebradas que formaban guardas, se repetía como si hubiese sido un diseño que asumió el papel ritual de permitir el paso de un estado (vida) a otro (muerte). En textiles aymaras actuales del *ayllu* Isluga, son llamadas *taki nayra*, «camino con ojos». Caminar así, en zig-zag, es también la forma que diseñan los pasos de unos personajes de este mismo *ayllu*, vestidos de diablos y que llevan en procesión el ataúd de Cristo en semana santa. Siempre nos hemos preguntado si ese modo dificultoso de avanzar,

(determinan guardas de motivos repetitivos), quebrado, anguloso, preciso en la forma.

La otra figura que en los textiles antiguos jalq'a se acerca a lo geométrico es el *rombo*, ampliamente representado también en otras regiones. Para los jalq'a, es *inti*, Sol. Aquí su relación con lo celeste resulta más evidente, además de las características visuales que comparte con los arcos: un arco no es otra cosa que un medio *inti*.

Aunque casi perdidas entre los jalq'a[51] estas dos formas son emblemáticas hoy de los textiles de los grupos del norte de Potosí, que habitan las punas. Estos pobladores de altura son conocidos por los jalq'a y por otros habitantes de valles como «llameros», en alusión a su antigua práctica de crianza de llamas, ya muy disminuida. Para los jalq'a, los textiles llameros, unos más que otros, representan el Cielo. Pero no se trata tan sólo de una interpretación hecha desde fuera: los tinkipaya[52] —que conforman uno de los grandes grupos potosinos y vecinos de los jalq'a por el Norte— reconocen que sus diseños en guardas, con rectas de vértices agudos, y conocidos como *kutinakuy* (volverse, darse la vuelta) «pertenecen a Gloria» (mientras los dibujos jalq'a serían, para ellos, evidentemente del *ukhu pacha*) (ilustraciones 27 y 28).



Ilustración 27. Aqsu tinkipaya con figuras en ángulos llamadas *kutinakuy,* que evocan al *janaq pacha*.

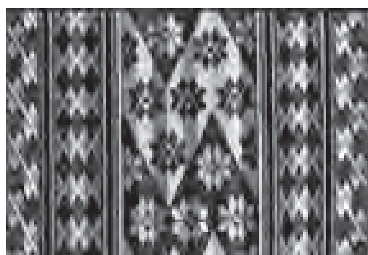


Ilustración 28. Otro *pallay* tinkupaya, con estrellas que evocan el Cielo.

¿Concepciones gráficas locales del Sur boliviano que sólo afectan al diálogo entre estos lenguajes visuales y táctiles de los diseños

hacia delante y hacia atrás, hacia un lado y hacia el otro —en zigzag— no corresponde, en este caso, al camino sacralizado de regreso desde la muerte de Cristo hacia su renacimiento.

51. Si se llegan a incluir, actualmente, en el diseño jalq'a figuras simples ya no son ordenadoras: el espacio interior y exterior se confunden en un mismo desorden.

52. Con quienes hemos iniciado recientemente un trabajo de campo.

tejidos? Tan lejos de estas regiones, no obstante, como en el norte del Perú actual, las representaciones del espacio, solicitadas por Anita de la Torre a niños de una escuelita rural, no pueden menos que dejar de impresionarnos por repetir esta misma oposición dual (ilustraciones 29, 30 y 31) (Torre, 1985: 87-106). En estos dibujos espontáneos el mundo del *shapi* (el *supay* cajamarquino) se expresa en líneas confusas, enmarañadas y curvas, que llegan a producir efecto de caos. En cambio, el mundo de arriba (del «amito» o *yaya* en Cajamarca) es un espacio organizado por líneas rectas y formas simples, como son los rectángulos alargados que en este caso están representando a los surcos agrícolas, y por el orden de los cultivos que, por su disposición, dan la impresión de seguir un ritmo.

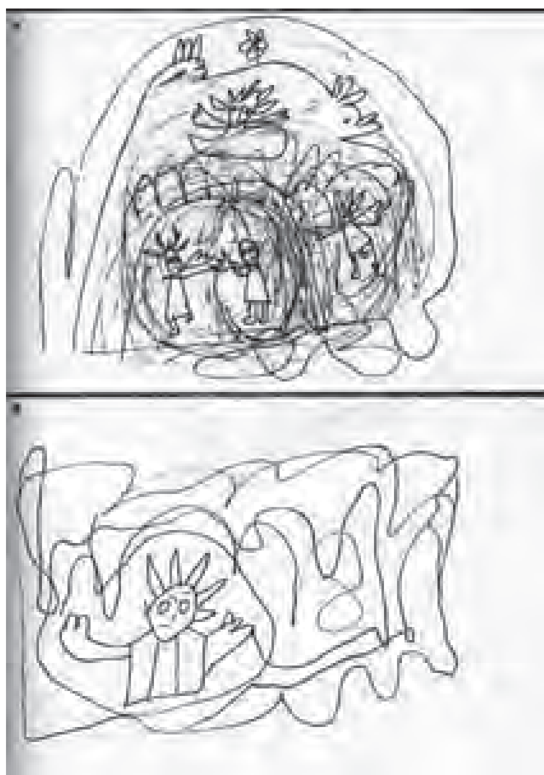


Ilustración 29. Cultivos del *shapi* (*supay* o Diablo). Dibujos de niños. Cajamarca, Perú.

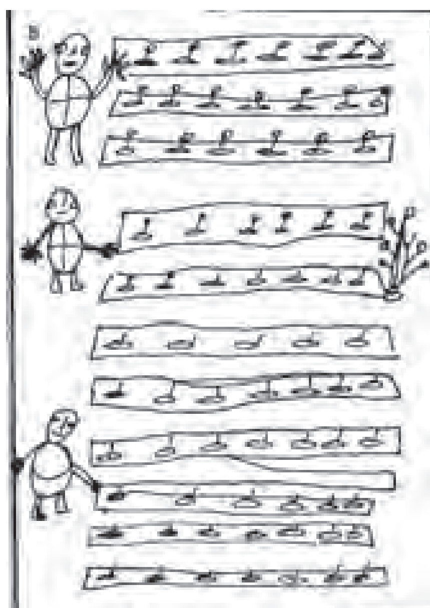


Ilustración 30. Los cultivos del «Amito» (Dios). Dibujos de niños. Líneas rectas, formas elementales, orden.

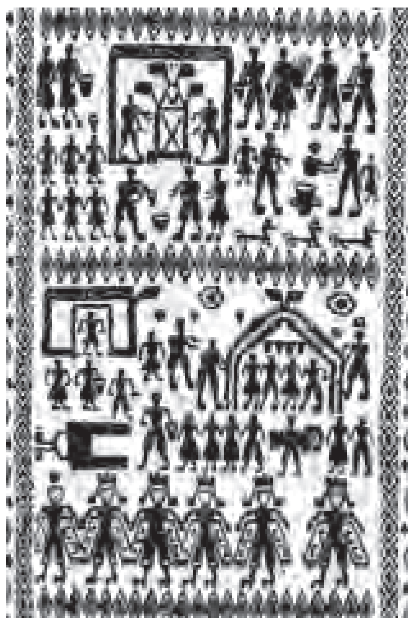


Ilustración 31. Detalle de un *aqsu* tarabuco mostrando escenas de la vida social.

A pesar de que la Pachamama —deidad que comprende, entre otras cosas, el suelo sobre el que se cultiva[53]—, en todos los Andes, pertenece o es parte constitutiva del *ukhu pacha*, en estos dibujos de niños los cultivos humanos (hay hombres junto a los surcos) han sido dispuestos como parte del «Cielo». Lo que se está oponiendo aquí entre el mundo de Dios (Amito) y el mundo del *saqra* (*shapi*), no son únicamente rectas contra curvas, orden contra caos, sino también naturaleza silvestre contra agricultura (recordando la oposición *khuru/uywa* que plantean los *pallays*). La Pachamama sería el ente o deidad reproductora, pero la acción humana sobre ella, de carácter social y cultural, formaría parte en cambio del orden del mundo o sea, de Gloria.

¿Un universo constituido tan sólo por arriba y abajo? Si los dibujos de Cajamarca parecen insinuar esta polaridad, en los textiles regionales se da claramente la presencia de un espacio mediador: el *kay pacha* o «este mundo». Este espacio está representado en los diseños tejidos de los vecinos de los jalq'a por el Este y por el Sur: los mal llamados «tarabucos» (a falta de un etnónimo que reúna a todas estas comunidades en un solo nombre dados sus rasgos comunes en la música, en la danza, en los ritos, en el vestuario y en los diseños[54]).

El *kay pacha* de las tejedoras tarabuqueñas actuales está conformado por dos tipos de figuras: formas más abstractas y figuras icónicas. Las figuras abstractas, en esencia, son las mismas mencionadas antes, líneas quebradas (llamadas, en este caso, *q'inqu*) y rombos (llamados *ñawi*, ojos) que pueden formar configuraciones al agruparse. Conservan —estas figuras eran más dominantes en el pasado— elementos del Cielo. Segmentaciones evidentes (a veces hasta siete partes) dividen al *pallay,* que se organiza siempre simétricamente en torno a un centro. El fondo claro (blanco del algodón con que fue tejido) hace resaltar las figuras (en hilo de oveja de

53. La Pachamama —según Gabriel Martínez (1996)— es el principio femenino del *supay* que sería así una deidad andrógina. «Saxra (diablo) y Pachamama: música, tejido, calendario e identidad entre los jalq'a». Se hace imposible tocar aquí toda la complejidad de los seres que ocupan el *ukhu paxha* y menos todas las concepciones ligadas a ellos. La Pachamama, sin embargo, es uno de estos seres principales, invocada y ofrendada ante cualquier inicio de una acción, especialmente para la prosperidad agrícola. Según un amigo de Irupampa (*jalq'a*) «La Pachamama vive en lo plano, en cambio el *supay* vive en las rocas y las cascadas; desde ahí, entre ellos, se comunican».

54. Tarabuco, que les da su nombre, fue una reducción toledana, pero hoy sólo lo habitan «vecinos» que no se consideran indígenas y sin ningún vinculo estructural con las comunidades que gravitan hacia el pueblo.

tonos destacados como negro o colores vivos). Hasta aquí, el Cielo (ilustración 32).

Los personajes icónicos, en sus evocaciones de miniaturas de seres reales —humanos y animales, domésticos o cercanos al hombre—, parecen, en cambio, estar firmemente sobre la Tierra. Realizan una serie de actividades (fiestas, agricultura, matrimonios, danzas, entierros) que hacen de las imágenes verdaderos documentos étnicos (ilustración 31). Entre estas actividades, hay representacio-

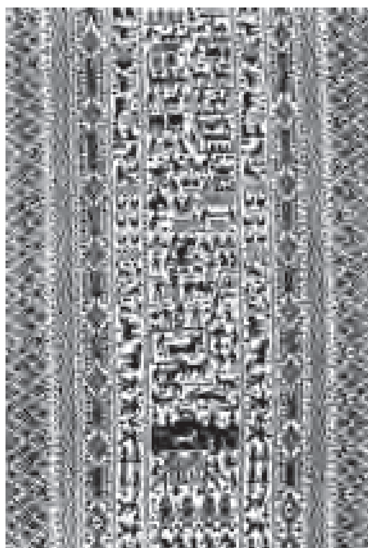


Ilustración 32. Diseño de *aqsu* tarabuco representando el *kay pacha*. Elementos del Cielo, los zigzag y los rombos; elementos del *ukhu pacha*, las degradaciones del color; «y este mundo» presente en los personajes y sus actividades.



Ilustración 33. El Diablo, vestido con *unku* (traje indígena) tienta a los músicos. Iglesia de Caquiaviri (foto: gentileza de T. Gisbert).



Ilustración 34. Tejedora iniciando el *pallay.* ¿Tan cerca del Infierno?

nes de ceremonias que se refieren directamente al *supay* como los danzantes del Carnaval[55] o los caballos con banderas que recuerdan ritos de este momento del año: los hombres van a saludar al Diablo que, como ellos, monta su cabalgadura y sube a los cerros. Sin embargo, el lenguaje plástico con el que están representados no lleva, propiamente, ningún rasgo demoníaco: el diseño trata de lo que la gente hace y cómo evoca la presencia del *supay* en el mundo humano, sin intentar penetrar, como enunciadores del texto plástico, en el interior del *ukhu pacha.* Esto es importante porque afecta a la diferencia con que están planteadas las imágenes: desde fuera, desde donde los hombres perciben o experimentan la presencia del Diablo (diseños tarabuco) o desde dentro, como si fuese el propio *saqra* el que hablara (diseños jalq'a).

En este espacio intermedio, al igual que hay elementos que hacen alusión a las representaciones de Gloria, aparecen, también, sutiles alusiones, que ahora en el lenguaje visual y no solamente icónico envían al *supay.* Son las degradaciones del color que caen sobre los dibujos (recordar ilustraciones 23 y 24). Se dice que imitan al Arcoiris y, cuando no están afectadas por los relieves de la técnica del tejido, se llaman, justamente, *k'uychis*, el nombre del Arco del Cielo en quechua. Se dice en muchos lugares de los Andes que esta degradación de la luz que se produce cuando sale el sol después de la lluvia, proviene de los pozos de agua. Surgiría desde un manantial para caer en otro. Y los colores de las luces

55. Llamadas *puqllay*, juego, en estas regiones.

los estarían fabricando, dentro de esos pozos, los propios *supays*, como quien tiñe madejas de lana (cf. Cereceda, 1992: 87). Pero ni esas mujeres ni el fondo de los manantiales están presentes en las imágenes. Sólo es visible el efecto de la degradación del color desde la superficie de la Tierra, es decir, desde el mundo habitado por la gente.

Los *pachas* de origen cristiano, pero hoy asimilados a las concepciones del universo en los Andes, tienen así su propia expresión plástica, hecha de colores, formas, líneas, que remiten, igualmente, a una organización semántica del espacio.

VII. LA PRESENCIA DEL «DAÑO»

En otras semióticas lingüísticas, como los relatos orales, o en textos de ceremonias el universo semántico del *saqra* contiene otros rasgos que lo acercan mucho más a lo infernal europeo. Muchas veces se dice que el *saqra* es malo —disfruta haciendo pelear a la gente— y su nombre puede usarse como adjetivo peyorativo para una persona de comportamiento antisocial. Más grave es cuando hace llegar el granizo dañando las cosechas. Pero esa maldad que ejerce el Diablo andino —que lo hace aparecer en algunos momentos casi como el enemigo del ser humano— está raramente relacionada con una noción de culpa personal de quien la padece.

Aunque los *supays* viven en las grandes peñas (son hermanos o primos del dios del Cielo) el espacio que les pertenece es mucho más amplio. El paisaje se presenta como recortado por lo que los miembros de la comunidad llaman «trechos» (pedazos), *saqra «richu»*, lugares en los que manifiesta su presencia. Estos contactos inesperados son altamente peligrosos, como relatan Apolinaria y Justina, de la comunidad de Potolo:

> Cuando fui a regar mi terreno, escuché hablar a mucha gente. Pero cuando me acerqué, no había nadie. Desde esa vez me volví sorda [...] mucho tiempo he estado así. Eso ha debido ser en *saqra* hora, en su lugar, en su sito.
>
> Mi casa es *sqrayoj* [con *saqra*]. Hay una luz que nos alumbra de noche, nos lanzan con tierra, con piedras, es así que sabemos que nuestra casa tiene *saqra*. Pero ahí está nuestro ganado, es múltiplo para ganado. En esa casa, nadie nunca nadie viviría solo.

Son, por lo general, lugares apartados, silenciosos. Es igualmente peligrosa la cercanía del agua: los ríos, los remolinos o las

cascadas. También el clima puede convertir momentáneamente un espacio normal en demoníaco: «Cuando huelen la neblina, las ovejas producen su mejor cordero, su mejor lana». Pero si son las personas las que quedan atrapadas en la nube espesa, especialmente gente débil, como niños o huérfanos, las peñas se abren y los *supays* aprovechan para llevárselos (adoran a las *wawas*). Los tratan con cariño, les regalan comida, dinero. Al salir, sólo tienen sapos muertos en las manos.

Hay otro peligro, mucho más frecuente, en el contacto con lo demoníaco y más masivamente ligado a la experiencia de cada cual. Es el fenómeno que ellos llaman «tentación». Son atracciones irresistibles que se producen por lo general en tiempos de carnaval, durante la época de lluvias, cuando los *supays* caminan muy cerca del pueblo. Escuchar su música que suena detrás de los cerros, verlos incluso bailar en una hondonada con sus hermosos trajes, produce un estado tal de exaltación emocional, que es imposible resistirse. Se camina hacia donde se oye tocar el charango, se camina hacia donde se divisan los danzantes, pero al llegar sólo hay un espacio vacío. Las visiones en este tipo de relatos recuerdan poderosamente la sensación de abismo —vinculada por Castelli (1963: 25) a las imágenes demoníacas— que produce falsos datos de los sentidos, detrás de los cuales no existe sino el engaño. Pero su efecto en las comunidades andinas es un estado especial de pérdida de la conciencia, que puede llevar a la locura. Sin saber por dónde camina, el que se ha enamorado de una ilusión —sonora, visual, incluso erótica, ya que, a veces, parece que es el amado el que toca o canta— puede caer en las quebradas o darse golpes a sí mismo pensando que lucha con algún adversario.

Este daño que pueden producir las fuerzas demoníacas inquieta. ¿Estamos en el mismo universo semántico del Infierno tejido, que aparenta estar más allá del bien y del mal? ¿O se trata de una evidente ambigüedad del *ukhu pacha*?

La expresión «tentación» que se aplica a las experiencias vinculadas con el sonido de la música y las visiones de lo *saqra* nos enfrenta de lleno con esta ambigüedad: en la gran mayoría de los contactos con espacios infernales, enfrentando todos sus peligros, se obtienen bienes de gran importancia para los pueblos indígenas. Bienes materiales como ganado y riquezas. Se dice que los incas y también los *chullpas* enterraron su oro para que no fuese robado por los españoles. En el mes de agosto, cuando la Tierra se abre (y el Cielo está cerrado), los diablos hacen brillar el oro escondido. Alguien, en un momento de suerte inesperada, podría encontrarlo.

Lo mismo cabe decir sobre determinados bienes culturales, de naturaleza étnica y espiritual. El *supay* es el inspirador por excelencia de la música y el maestro en templar los instrumentos:

> A una cueva, una cueva con agua, en Qarawiri [...] Ahí llevan los *irqis* [clarinetes cuya resonancia es un cuerno]. Recién hay que poner su cañita [boquilla], tiene que estar nueva sin que nadie le haya puesto sus labios. Se deja ahí, sin mirar. Sin hablar. Transpirando, dicen, que ahí esperan [...] A la media noche, dice, el Diablo toca fuerte. Algunos quieren seguir, seguir escuchando [...] ¡Muy lindo! ¡Muy fuerte! Nos van a hacer llorar, dice, y cogen [su *irqi*] y salen corriendo [...]
>
> Esos instrumentos [así *ch'allados*] tienen algo adentro [...] cantará cuando quiere cantar. No podemos obligarlo. Si yo escuchara [de placer, de encanto] mi corazón se quebraría, creo [...]

Y también es el creador de las danzas, especialmente las del Carnaval, en épocas de lluvia, que por ser propias de cada grupo constituyen una parte importante de la expresión de la identidad. Igualmente, lo son de otras músicas y danzas, consideradas demoníacas, que irrumpen en medio de la época seca («monos» y «liberias»).

De esta manera los terrores y los daños producidos por los contactos tienen también sus frutos. El *saqra* es, igualmente, el gran inspirador de los diseños. Para llegar a ser una gran tejedora se realizan ofrendas a las grandes peñas y a las piedras. A las rocas —como las llamadas Aqalaya, en la comunidad jalq'a de Chullpas, que están decoradas con arte rupestre— las mujeres llevan un telar ya listo, pero sólo con las urdimbres dispuestas, es decir, le falta aún todo el trabajo de pasar las tramas que constituye el verdadero arte de tejer. Y, entonces:

> Dicen que las rocas se abren y los diablos terminan el más bello *aqsu*, tan fino que no se puede creer. Ese *aqsu* no tiene *mini* [tramas], no sé cómo se han unido los hilos. Cuando van a la fiesta [las mujeres con esos maravillosos vestidos] no pueden acercarse a la iglesia. Si llegan a entrar, sus *aqsus* se vuelven puro humo.

Pero si bien estas prácticas son condenadas por algunas mujeres —«las que van a las peñas serán las que no saben tejer, las que son brujas», según Petrona Javier, de la comunidad de Marawa—, la realidad es que es práctica corriente en toda la región realizar ofrendas a las piedras en el llamado culto a las «vírgenes», que está

siempre vinculado a una piedra que ha manifestado sus poderes de alguna manera: bien cambiando de posición o de lugar, o llorando a veces para que se la escuche y se la cuide. Sólo un *yatiri* puede decidir si es o no verdadera y quién es: si mamita Concepción, si mamita Guadalupe...

Cuando son de cierta magnitud, se les levanta una capilla rural. Con su rostro pintado como si fuera una bella carita de porcelana y vestidas lujosamente con rasos y telas bordadas, esconden su esencia natural de ser simplemente una piedra y atraen, igualmente, a fieles que vienen de los ámbitos urbanos. Cuando son pequeñas, se les construye un retablo y se las venera en la casa de su dueño, a donde, en ciertos días, llega gente a rogar por sus dones. Siempre están rodeadas de telares en miniatura que han traído las tejedoras con un trabajo que deben terminar rápidamente durante el día en que van a ofrendarles coca y velas.

Todas son piedras y por tanto pertenecen al demonio que habita en las rocas. Se trata, así, de un universo semántico complejo donde el mal, el daño y el peligro son inseparables de aquello que es útil y necesario para la vida de la comunidad. Gabriel Martínez, en su trabajo «Los dioses de los cerros en los Andes» (1983: 103-105), examina esta figura compleja del *wak'a* (otro nombre del *supay*) poniendo de manifiesto la estructura profunda de la significación que explicaría su modo de ser: una organización dentro de un movimiento fluido entre dos posiciones, la de «creación» y la de «destrucción». Junto a ellas, podemos visualizar una correlación de ideas que se acoplan unas con otras —un verdadero sistema de valores— donde la destrucción va unida al peligro, el daño, la locura, la muerte y, en su expresión sensible, al desorden; creación no es únicamente creación sino placer, éxtasis, sensualidad y sensibilidad extremas.

Dentro de este universo, el *saqra pallay* parece realizar una sola de las posiciones —ocultando su aspecto peligroso— pero reivindicando valores considerados malignos en el Infierno europeo. La oposición pecado/virtud, que no corresponde a la oposición entre mundo interior y mundo celeste en las concepciones andinas, vincula el pecado a manifestaciones esenciales para las culturas tradicionales indígenas. Desde un punto de vista europeo, Satanás, que entra tardíamente en escena (entre los siglos XII y XIII),

> [...] representa el lado oscuro de nuestra cultura, la antítesis exacta de las grandes ideas que ella ha producido [...] El Diablo cuyo nombre significa «el Separador» en el Nuevo Testamento, encarna el espíritu de ruptura frente a todas las fuerzas religiosas, políticas

> y sociales, que han buscado incesantemente producir la unidad en el Viejo Continente (Muchembled, 2002: 19 y 10).

Se produce así una asimilación con las maneras de ser y de vivir el mundo de los pueblos indígenas apareciendo a menudo vestido con las ropas étnicas (tal como vemos en la ilustración 33), como se puede apreciar en los dibujos actuales de los niños campesinos: el *shapi* cajamarquino lleva un *unku* (recordar la ilustración 29) —traje típico de los hombres andinos— al igual que el Diablo Músico pintado en la iglesia de Caquiaviri.

Durante todo el año los diablos trabajan dentro de las rocas, componiendo melodías y soñando dibujos, que las propias mujeres del *supay* convierten en *pallays*. Vivir el Carnaval como se debe, participando plenamente de la fiesta, entrar en contacto con los diablos que en esos momentos andan sueltos, provocar desorden y desatar pasiones, es un *ayni* (costumbre de reciprocidad andina) con lo demoníaco para tener acceso a sus dones[56]. Pero tejer los *khurus* y ponerse al *aqsu* todos los días es hacer como si se hubiese entrado en las rocas mismas y fuesen los propios diablos los que produjesen ese texto visual. De hecho, por ellos sabemos muchas cosas acerca del Infierno andino: que es unido, no segmentado, que se presenta como una gran confusión, que está muy poblado, y que está en constante gestación. Al mismo tiempo desarrolla la idea de *khuru*, no sólo como indómito, sino como origen de las especies y libre de toda constricción, incluso anatómica. Son las aportaciones del lenguaje plástico a la creación mítica: la imagen no es sólo una ilustración del Infierno andino, sino también una construcción de él con aspectos no presentes en los relatos orales.

Ponerse el *aqsu* puede entenderse como llevar una bandera o un emblema que reivindica lo demoníaco como componente esencial de la cultura. Es un orgullo poder tejer *supay pallay*. Pero a Dios no se le engaña y, cuando llega la muerte, surge bruscamente la posibilidad que estaba oculta del daño que conlleva lo *supay*: «Dicen que al Dios del Cielo no le gustan los *khurus*. Dicen que a las que llevan *supay pallay* Dios no las recibe». En esos momentos se busca cualquier otro *aqsu* —aunque sea un pedazo viejo con diseños de *intis* o arcos, o incluso un trapo— para vestir a la difunta. Sin embargo, aun arriesgándose a este peligro, las mujeres siguen

56. Esta relación entre don y peligro extremo se da mucho más dramáticamente en las concepciones de los mineros andinos (cf. el exhaustivo trabajo de Absi, 2003).

usando en el día a día el *supay pallay*... ¿Tan importantes son los valores del Infierno andino?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Absi, P. (2003), *Les ministres du diable. Le travail et ses représentations dans les mines de Potosí, Bolivie*, Paris: L'Harmattan.

Barragán, R. (1994), *¿Indios de arco y flecha? Entre la historia y la arqueología de las poblaciones del norte de Chuquisaca (siglos XV y XVI)*, Sucre: ASUR.

Bouyse-Cassagne, T. (2004), «¡Cuidado! Un diablo puede siempre esconder otro»: *D'Orbigny* 0, «Miradas cruzadas de Europa y América Latina».

Bouysse-Cassagne, T. y Harris, O. (1987), «Pacha: en torno al pensamiento aymara», en *Tres reflexiones sobre el pensamiento andino*, La Paz: Hisbol.

Calame, C. (1990), *Illusions de la mythologie,* Nouveaux Actes Sémiotiques 12, Pulim: Université de Limoges.

Castelli, E. (1963), *De lo demoníaco en el arte. Su significación filosófica*, Santiago de Chile: Universidad de Chile.

Cereceda, V. (1992), «Notas sobre el diseño de los textiles tarabuco», en J. Dávalos, V. Cereceda y G. Martínez, *Textiles tarabuco*, Sucre: IICA/PNCH/ASUR/CAF/FIDA.

Cereceda, V. (1993), «Cette étendue entre l'Altiplano et la mer... Un mythe chipaya hors texte», en *Mémoire de la tradition*, Nanterre/Paris.

Cereceda, V. (1997), «Aproximaciones a una estética andina. De la belleza al Tinku», en *Tres reflexiones sobre el pensamiento andino*, La Paz: Hisbol.

Cereceda, V., Dávalos, J. y Mejía, J. (1993), *Una diferencia, un sentido: los diseños de los textiles tarabuco y jalq'a*, Sucre: ASUR.

Estensoro, J. C. (2003), *Del paganismo a la santidad*, Lima: IFEA.

Gisbert, T. (s.f.), *El Cielo y el Infierno en el mundo virreynal del sur andino*, La Paz: Unión Latina.

Gisbert, T. (1999), *El paraíso de los pájaros parlantes: la imagen del otro en la cultura andina*, La Paz: Plural-UNSLP.

González Holguín, D. (1989 [1608]), *Vocabulario de la lengua general de todo el Perú llamada lengua quichua o del Inca*, Lima: Universidad Mayor de San Marcos.

Greimas, A. J. y Courtés, J. (1982), *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*, Madrid: Gredos.

Harris, O. (1983), «Los muertos y los diablos entre los laymi de Bolivia»: *Chungara* (Universidad de Tarapacá, Arica) 11.

Hecht, J. (2004), «The Past is the Present: Transformation and Persistente of imported Ornament Vicerregal Peru», en *The Colonial Andes. Ta-*

pestries and Silver Work, 1530-1830, New Haven/London: The Metropolitan Museum of Art/Yale University Press.

Macera, P. (1975), «El arte mural cuzqueño»: *Apuntes* (Lima: Universidad del Pacífico) II/4.

Martínez, G. (1983), «Los dioses de los cerros en los Andes»: *Journal de la Société des Américanistes* LXIX.

Martínez, G. (1989), «El sistema de los uywiris en Isluga»: *Espacio y pensamiento* (La Paz) 1.

Martínez, G. (1996), «Saxra (Diablo) y Pachamama: Música, tejido, calendario e identidad entre los Jalq'a», en M.-P. Baumann (ed.), *Cosmología y música en los Andes*, Madrid: Vervuert Iberoamericana.

Martínez, R. (1996), «La musique de Carnaval et l'inframonde chez les jalq'a de Bolivia», en *Penser la musique, penser le monde. Vers de nouveaux rapports entre ethnologie et ethnomusicologie,* Colloque organisé par les Laboratoires d'Ethnologie et de Sociologie Comparative et Laboratoire d'Ethnomusicologie, Paris: CNRS.

Martínez, R. (2004), *Musique et tissage*, Ms.

Mesa, J. de, y Gisbert, T. (1982), *Historia de la pintura cuzqueña* I, Lima: Banco Wiesse.

Muchembled, R. (2002), *Historia del Diablo. Siglos XII-XX*, México: FCE.

Philips, E. (2004a), «Garments and Identity», en *The Colonial Andes. Tapestries and Silver Work, 1530-1830*, New Haven/London: The Metropolitan Museum of Art/Yale University Press.

Philips, E. (2004b), «Cumbi to Tapestry: Collection, Innovation, and Transformation of the Colonial Andean Tapestry Tradition», en *The Colonial Andes. Tapestries and Silver Work, 1530-1830*, New Haven/London: The Metropolitan Museum of Art/Yale University Press.

Platt, T. (1976), «Religión andina y conciencia proletaria»: *Isla* (Lima) 2.

Platt, T. (1987), «Entre ch'axwa y muxa. Para una historia del pensamiento político aymara», en *Tres reflexiones sobre el pensamiento andino*, La Paz: Hisbol.

Presta, A. M.ª (ed. y comp.) (1993), *Espacio, etnias y fronteras. Atenuaciones políticas en el sur del Tawantinsuyu. Siglos XV-XVIII*, Sucre: ASUR.

Tello, J. C. (1923), *Wira-Kocha,* reimpr. en la revista *Inca* (Lima) I/1 y 3.

Torre, A. de la (1985), «Experiencias y representaciones del mundo natural en una comunidad andina de Cajamarca»: *Antropologica* 3.

Tylor, G. (1980), «Supay»: *Amerindia* (Paris) 5.

EL TEMA DE LA PASIÓN EN LA MITOLOGÍA AMAZÓNICA

Alejandro Ortiz Rescaniere

Innumerables son los temas míticos amazónicos. Lévi-Strauss trató y dio a conocer muchos de ellos en su monumental *Mythologiques* (Lévi-Strauss, 1964, 1967, 1968, 1971). Son memorables sus análisis sobre el desanidador de aves, la muchacha loca por la miel, el robo que hicieron los hombres al jaguar para obtener el fuego que antiguamente sólo tenía ese animal, la abuela que mata a su nieto con sus ventosidades. En *La potière jalouse* (Lévi-Strauss, 1985) examina unos mitos jíbaros que versan sobre unos asuntos vinculados entre sí: la elaboración de la cerámica, los celos, los conflictos conyugales, la avidez, el estallido del cuerpo. Un personaje central de esos relatos es el chotacabras, que Lévi-Strauss compara con otra ave, el hornero. Sigue los rasgos y los temas planteados en esos mitos de la Amazonia occidental, en diversas regiones de América. En las páginas que siguen vamos a presentar unos relatos de la Amazonia occidental que tienen un cierto parentesco o cercanía con algunos de los temas de *La potière jalouse*. No son los celos sino la pasión lo que anima a los personajes. También hay dificultades hogareñas, pero además la falta de cónyuge, la soltería, la soledad. Un amante animal es un remedio pasajero a tales problemas.

El motivo de la pasión por la bestia es uno de los más frecuentes de la Amazonia occidental. El motivo sigue un cierto esquema o argumento: una persona está insatisfecha (porque no tiene cónyuge o éste no cumple con sus deberes maritales); un animal seduce a esa persona; tienen unas relaciones furtivas y apasionadas; el amante termina trágicamente, a veces también el humano; la aventura acarrea unas consecuencias para el amante humano o para los suyos.

Vamos a presentar las secuencias y los aspectos más recurrentes de este motivo.

La relación entre el hombre o la mujer y el animal suele surgir por algún tipo de carencia del amante humano. Es una falta que tiene que ver con la esfera sexual y su correlato y metáfora, la oral. La persona se entrega al animal porque es soltera; o no tiene un buen marido: no la satisface o no sabe cazar; o bien, los varones escasean o están lejos. Ahí donde falta el varón o la mujer, está la bestia.

La pasión tiene un carácter y una evolución. El humano se deja seducir, se entrega voluntariamente o es engañado por el animal que se presenta en el momento oportuno, en el que la carencia del individuo es evidente. Sus amores son secretos, furtivos, transcurren lejos de la vista de la sociedad humana; el animal se esconde en un hueco, bajo la cama de la amada; o bien vive en el pueblo o en la madriguera del animal. Tarde o temprano la persona amada se siente amenazada por su compañero; o le repugna estar con un animal al que antes ella veía como persona; o bien añora a los suyos, a la sociedad humana. Otras veces, la persona nunca deja de querer a su animal. El embarazo de la humana suele precipitar el final de la relación. El parto, el fruto de la pasión, también precipita la muerte del padre o de la madre bestial.

Una vez matado el animal, la persona desencantada o víctima del engaño vuelve con los suyos y consigue un marido o esposa normal. La humanidad ha ganado o recuperado a una extraviada; ahora, hay un marido que sabe cazar y satisface a su mujer. La bestia deja de ser necesaria. Sin embargo, la historia puede repetirse cuando una muchacha o muchacho no tiene pareja, cuando una mujer no se siente satisfecha o un esposo no cumple con su deber[1].

Los actores son el marido ausente o descuidado, la persona y el animal amantes y los que acaban con tales relaciones. Como personajes genéricos están las sociedades humana y animal. Los valores en juego son la maduración y la satisfacción sexual, también oral, el matrimonio logrado y la vida plena en la sociedad adulta y humana. Veamos estos papeles y valores.

El marido ausente o ineficaz es una personificación del valor que el actor humano no tiene en un comienzo y conseguirá al final. Este personaje no siempre aparece; si así ocurre no actúa o lo hace sólo para manifestar cuán deficiente es. Sin embargo, en algunos

1. La secuencia final —lo que ocurre luego de la aventura— a veces toma la forma de un corolario; es implícita, apenas sugerida, o es omitida.

relatos este mismo personaje asume además otra función: puede ser el sancionador, el que acaba con la fiera.

El conjunto de valores en juego —el matrimonio, la satisfacción oral y afectiva en el matrimonio, la madurez, la sociedad adulta— no siempre son anunciados; suelen tener una presencia tácita. Otras personificaciones o figuras del objeto valor son el pueblo, la fructificación de los campos, el poder matar a las fieras o al enemigo.

El amante humano tiene una carencia inicial. Es un soltero que no tiene o no desea aún mujer. Es una joven que está en la misma situación. Es una mujer sin marido o con uno deficiente. Estas caracterizaciones iniciales no siempre son explícitas o son presentadas de manera indirecta. Por ejemplo, un relato comienza contando que una joven se entregaba a un gusano. No se dice por qué lo hacía, pero tanto el narrador como el oyente indígena saben que si esa chica actuaba así es porque, obviamente, no tenía amante o marido humano, o no estaba satisfecha con su pareja. Si uno está bien con el humano no necesita al animal. Otros cuentos dicen que la mujer tenía un buen marido pero que era un pésimo cazador. Que fuese buen marido es un eufemismo: un esposo realmente bueno da suficiente carne a su mujer, es decir, tiene que ser un experto cazador. Al final de la historia, el humano que convivió con un animal tendrá el objeto valor que le faltaba al principio.

La bestia amante es el sujeto operador —el que hace posible que la mujer pase de la carencia a la posesión del objeto valor—. Es un personaje que toma múltiples figuras: una serpiente, un gusano, un tigre, un ave, un insecto... Encarna la satisfacción salvaje, el amor parcial. Nunca satisface plenamente, pues no es un hombre. Sólo da placer sexual o bien alimenta sin dar afecto y seguridad. Una vez que la persona insatisfecha ha pasado por ese periodo de *matrimonio con la naturaleza*, el animal muere a manos de quienes representan la sociedad humana y adulta. Terminada su función, es eliminado. La muerte, en general violenta, del amante silvestre supone una visión de rivalidad y de oposición complementaria entre la naturaleza y la sociedad, entre las fieras que parecen animales o son falsos hombres y los humanos cabales.

El personaje que rompe el vínculo de pasión entre el humano y la bestia es, repetimos, un representante de la sociedad adulta y auténtica. Puede ser la madre, los padres de la amante del animal, un hermano de la engañada, el esposo.

Diremos que un relato sigue el tema del matrimonio con la naturaleza cuando en él están presentes, tal como los hemos de-

finido: el programa narrativo (una carencia inicial, un intermedio salvaje y un final adulto), los personajes (el individuo con carencia, la bestia, el sancionador) y el objeto valor (la satisfacción sexual y la vida adulta).

El tema en cuestión se manifiesta a través de unas variantes y hace hincapié en diferentes asuntos; así los relatos abordan el tema siguiendo alguna de estas posibilidades:

— La narración viene a ser un comentario sobre la iniciación sexual o a la vida adulta: una persona joven se transforma en adulta gracias a un previo periodo de relaciones silvestres.

— El periodo de amor salvaje viene a ser una suerte de nueva iniciación; la causa es una falla en la vida conyugal.

— El que cambia no es sólo el individuo; con él, la sociedad humana logra también su madurez y satisfacción. Es una adultez global a expensas de la derrota o sumisión de la naturaleza.

— El matrimonio entre un humano y una fiera marca no el paso a la plenitud, a la adultez de la humana o de los suyos, sino al revés: la naturaleza es la que al final parece ganar sobre la sociedad humana.

— Hay narraciones que utilizan este tema para explicar unas adquisiciones como el origen de una enfermedad humana producida por un insecto, la aparición de una plaga o el de un animal que hace fructificar los campos.

— El programa narrativo del matrimonio con la naturaleza organiza sólo una parte de un relato mayor.

— El tema del matrimonio con la naturaleza puede servir para abordar otros asuntos: la vida breve, la calidad moderada o mediocre de la cultura, el comienzo de la vida conyugal, la invención de las artes de la cultura.

Los mitos y cuentos que tratan del matrimonio con la naturaleza, su forma y preocupaciones, son comunes a numerosos relatos amazónico-occidentales, también andino-centrales. No es un tipo de narración aislado, es parte de un vasto concierto. A partir del matrimonio con la naturaleza, podríamos seguir variaciones y transformaciones cada vez más lejanas. El matrimonio con la naturaleza no es sino una trama de un tejido oral que siempre se repite y cambia a la vez.

Vamos a presentar unas narraciones que ilustran las principales variantes de estas historias de pasión entre un humano carente y un animal que le da lo que la sociedad le niega o no posee. Empezaremos con un cuento andino, en quechua del Cuzco, que explicita tanto los valores en juego como cada una de las partes del programa narrativo de los relatos sobre el matrimonio con la naturaleza.

LA AMANTE DE LA CULEBRA

Era la única hija de un matrimonio. Todos los días iba a la montaña a cuidar el ganado. El padre y la madre no tenían más hijos que ella. Y por eso la mandaban día a día a pastar el ganado. La moza era ya casadera, muy desarrollada y hermosa.

Cierto día, en la cumbre de un cerro, se le acercó un joven muy fino, muy delgado.

—Sé mi amante —le dijo. Y siguió hablándole de amor.

Viéndolo alto y vigoroso, la joven aceptó.

Desde entonces se veían en la montaña; allí se amaban.

—Quiero que me traigas siempre harina flor tostada —dijo el mozo a la pastora.

Ella cumplió el encargo de su amante. Y le llevaba harina flor cocida, todos los días. Comían juntos, se servían el uno al otro.

Así vivieron durante mucho tiempo. El mozo caminaba y corría de bruces, se arrastraba como si tuviera muchos pies menudos. Es que no era hombre. Era serpiente. Pero para los ojos de ella semejaba un mozo delgado y alto.

La moza quedó encinta y dijo al joven:

—Estoy embarazada. Cuando lo sepan mis padres me reconvendrán y me preguntarán quién es el padre de mi hijo. Debemos decidir si vamos a mi casa o a la tuya.

El mozo contestó:

—Tendremos que ir a tu casa. Y yo no podré entrar libremente, no es posible. Dime si junto al batán de tu casa hay un hueco en la pared. ¿No hay siempre junto a los batanes un hueco que sirve para guardar el estropajo con que se limpia la piedra?

—Sí; junto al batán hay ese hueco.

—Me llevarás allí —dijo el mozo.

Y la joven preguntó:

—¿Qué podrías hacer en ese hueco?

—Allí viviría de día y de noche.

—No cabrías. No es posible; es un hueco muy pequeño.

—Entraré. Y me servirá de vivienda. Ahora quiero saber en qué sitio duermes: en la cocina o en el granero.

—Yo duermo en la cocina —dijo la joven—. Duermo con mis padres.

—¿Y en qué sitio está el batán?

—Nuestro batán está en el granero.

—Cuando yo vaya, dormirás en el suelo, junto al batán.

—¿Y cómo podré separarme de mis padres? Ellos no querrán que duerma sola.

—Simularás temer que los ladrones roben el granero. «Yo dormiré allí para cuidar», les dirás. Y tú sola entrarás a moler en el batán; no permitirás que tus padres lo hagan. Cada vez que muelas harina, arrojarás un poco al hueco en que he de habitar. Me alimentaré únicamente de eso. No comeré

otra cosa. Y para que no me vean taparás cuidadosamente el hueco con la mota de limpiar el batán.

Entonces, preguntó la joven:

—¿No puedes presentarte libremente ante mis padres?

—No; no puedo —contestó él—. Poco a poco iré apareciendo ante ellos.

—¿Y cómo has de habitar en ese hueco? Es muy pequeño, apenas si cabe un trozo de lana.

—Tendrás que agrandarlo por dentro.

—Bueno —dijo la joven—, tú sabrás de qué manera te acomodas allí.

—Pero tendrás que agrandarlo por dentro.

—Bien —contestó la amante.

Esa noche la moza fue sola a su casa; entró al granero furtivamente y agrandó el hueco que había junto al batán. El mozo se deslizó suavemente por el agujero. La joven decía para sí, mientras el mozo se dirigía al hueco: «¡Es imposible! No podrá entrar».

Esa misma noche la joven dijo a sus padres:

—Padre mío, madre mía: es posible que los ladrones nos roben todas las cosas que tenemos en la despensa. Desde ahora voy a dormir en el cuarto donde guardamos los alimentos.

—Anda, hija mía —asintieron los padres.

La joven llevó su cama a la despensa y la tendió en el suelo, junto al batán. La serpiente se deslizó al lecho, y los amantes durmieron juntos. Todas las noches dormían juntos, desde entonces.

Cuando había que moler en el batán la joven no permitía que otro lo hiciera; iba ella, y arrojaba puñados de harina en el hueco del estropajo. Antes de irse cerraba el hueco con el pellejo que servía para limpiar el batán. De ese modo, ni los padres ni nadie pudieron ver lo que había en ese agujero. Los padres no sospechaban; no se les ocurría destapar el hueco y ver su interior. Sólo cuando se dieron cuenta de que su hija estaba embarazada, se inquietaron y decidieron hablar.

—Parece que nuestra hija está encinta —dijeron—. Es necesario que le preguntemos quién es el padre.

La llamaron y la interrogaron:

—Estás embarazada. ¿Quién es el padre de tu hijo?

Pero ella no contestó.

Entonces el padre y la madre le preguntaron a solas, ya uno ya la otra. Mas ella siguió enmudeciendo.

Hasta que sintió los dolores del parto, una noche y otra noche. Los padres la atendían. Y la serpiente no pudo deslizarse durante esas noches al lecho de la joven.

La serpiente ya no vivía en el hueco. Creció mucho, se hizo enorme, y ya no pudo entrar en el agujero de la pared. Succionando la sangre de la joven había engordado y estaba henchida y rojiza. Escarbó la base del batán, hizo un agujero allí, y trasladó su vivienda. Era una especie de cueva bajo el batán, un gran nido, la nueva vivienda de la serpiente. Había engordado

en redondo, a lo ancho; estaba pletórica. Pero para los ojos de su amante no era culebra, era un mozo. Un mozo que engordaba reciamente.

No podían cubrir ya los amantes la cueva que escarbaron bajo el batán. Por eso la joven doblaba las mantas de su cama y las tendía unas sobre otras en la base de la piedra, todas las mañanas. Así pudieron ocultar el nido de la serpiente de los ojos del padre y de la madre cuando éstos entraban al granero.

Ante el silencio irreductible de su hija los padres decidieron averiguar; preguntaban a las gentes del ayllu:

—Nuestra hija ha aparecido embarazada de la nada. ¿No [la] habéis visto en algún lugar hablar con alguien? ¿Quizá en los campos donde apacentaba el ganado?

Pero todos contestaban:

—No; no hemos visto nada.

—¿Dónde la hacéis dormir? —preguntaron algunos.

—Al principio dormía junto con nosotros, en el mismo cuarto. Pero ahora insiste en dormir en la despensa; allí tiende su cama, en el suelo, junto al batán. Y sólo ella quiere ir a moler; no permite que nadie se acerque al batán.

—¿Y por qué causa se opone a que os acerquéis al batán? ¿Qué dice? —preguntaban.

—«No os acerquéis, padres míos, al batán; podréis ensuciar mi cama; yo sola voy a moler», dice ella —respondieron los padres.

—¿Y por qué no quiere que os acerquéis al batán? —interrogaban.

—Ha sufrido ya los primeros dolores del parto —contestaban los padres.

Entonces dijeron:

—Id donde el adivino. Pedidle que vea y averigüe. La gente común no podemos saber lo que ocurre. ¡Qué será!

El padre y la madre fueron en busca del adivino. Llevaron un atado pequeño de coca. Pidieron que viera el caso de su hija.

—Mi hija no se siente bien; no sabemos lo que tiene —le dijeron.

El adivino preguntó:

—¿Qué le pasa a vuestra hija? ¿Qué le duele?

—Ha aparecido embarazada. No sabemos de quién. Hace tiempo que ha empezado a sufrir los dolores, noche tras noche. Y no puede dar a luz. No quiere decirnos quién es el padre —dijo la mujer.

El adivino consultó en las hojas de coca y dijo:

—¡Algo, algo hay bajo el batán de tu casa! Y ése es el padre. Porque el padre no es gente, no es hombre.

—¿Y qué puede ser? —contestaron temerosos los ancianos—. Adivina pues todo, adivina bien, te lo rogamos.

Entonces el adivino siguió hablando:

—¡Allí dentro hay una serpiente! ¡No es un hombre!

—¿Y qué hemos de hacer? —preguntaron los padres.

El adivino meditó unos instantes y volvió a hablar, dirigiéndose al padre:

—Tu hija se opondrá a que matéis a la serpiente. «¡Matadme a mí primero antes que a mi amante!», os dirá. Envíala lejos, a cualquier lugar que esté a un día de camino. Y aun a esa orden se negará. Dile de este modo, tomando el nombre de algún pueblo: «Sé que en ese pueblo hay un remedio y tráemelo. Me dicen que con ese remedio podrás dar a luz. Si no me obedeces esta vez, te apalearé; te golpearé hasta que mueras», le dirás. Sólo así conseguirás que vaya. Al mismo tiempo contratarás gente armada de palos, de machetes y fuertes garrotes. Luego harás que tu hija salga a cumplir tu mandato. Y cuando ella esté lejos, entraréis todos al granero y empujaréis el batán. Allí debajo hay una gran serpiente. La golpearéis hasta matarla. Cuidaos de que la culebra no salte hacia vosotros, porque si salta, os matará. La degollaréis bien; abriréis una sepultura y la enterraréis.

—Bien, señor. Cumpliremos tus instrucciones —dijo el padre, y salió; su mujer le seguía.

Inmediatamente fue a buscar gente; hombres fuertes que le ayudaran a matar a la bestia. Contrató diez hombres, bien armados de garrotes y de filudos machetes.

—Mañana, cuando mi hija se haya marchado, vendréis a mi casa, caminando sin que nadie os vea —les dijo.

A la mañana siguiente ordenaron a la joven que cocinara su fiambre. La hicieron levantar temprano. Le dieron dinero, para simular el mandado, y le dijeron:

—Con este dinero comprarás el remedio para dar a luz. En Sumakk Marka, en aquel pueblo que está en la otra banda del río, encontrarás el remedio.

Pero la moza no quiso obedecer.

—Yo no puedo ir —dijo—. No quiero.

Entonces los padres la amenazaron:

—Si no vas, si no traes el remedio, te mataremos a palos. Te golpearemos hasta destrozar el feto que llevas en el vientre.

Atemorizada, la joven se echó a andar. La vieron caminar hasta que se perdió de vista. Cuando hubo desaparecido en la lejanía, los hombres contratados se dirigieron todos al patio. Se repartieron su ración de coca; masticaron durante un rato, y luego entraron al granero; trasladaron al patio todas las cosas que allí había; finalmente, sacaron la cama de la mujer.

Y se armaron. Con los garrotes al hombro y empuñando los machetes entraron al granero; rodearon el batán y esperaron. Empujaron el batán: una serpiente gruesa estaba tendida allí; tenía una gran cabeza, semejante a la de un hombre; estaba engordando. «¡Wat'akk!», saltó la serpiente al verse descubierta, su cuerpo pesado produjo un ruido al erguirse. Los diez hombres la golpearon y la hirieron. La dividieron en varios trozos. Su cabeza fue arrojada fuera, a la pampa. Y allí empezó a debatirse; saltaba, hervía sobre el suelo. Los hombres la seguían y la machucaban, iban donde caía y trataban de abatirla. La golpeaban desde alto; su sangre corría por los suelos; brotaba a chorros del cuerpo mutilado. Pero no podía morir.

Y cuando estaban golpeando la cabeza de la serpiente, en ese momento, llegó la mujer, la amante. Al ver gente reunida en el patio, corrió al granero,

hacia el batán. La piedra estaba bañada en sangre. El nido de la serpiente estaba vacío. Volvió la cabeza para mirar el patio: varios hombres golpeaban con garrotes la cabeza de su amante. Entonces lanzó un grito de muerte:

—¿Por qué, por qué destrozáis la cabeza de mi amante? ¡Porque matáis! —exclamó—. ¡Éste era mi marido! ¡Éste es el padre de mi hijo!

Volvió a gritar; su voz colmó la casa. Contempló la sangre y sintió espanto. Y por el esfuerzo que hizo para gritar, abortó: una multitud de pequeñas culebras se retorcieron en el suelo, cubrieron la tierra del patio, saltando y arrastrándose.

Mataron, al fin, a la gran culebra. Mataron también a las serpientes pequeñas. Las persiguieron a todas y las fueron aplastando. Luego, unos hombres cavaron un hoyo en la tierra y los otros barrieron la sangre. Barrieron la sangre de toda la casa, la juntaron cerca del hoyo y enterraron a las serpientes y el barro de sangre. Y llevaron a la joven hasta la habitación de los padres. Allí la curaron. Volvieron las cosas del granero a su lugar primitivo. Limpiaron y arreglaron la casa. Cargaron el batán hasta una cascada del río; colocaron la piedra bajo el chorro y allí la dejaron. Y cuando hubo quedado todo en orden, los padres de la joven dieron a cada hombre lo que era justo, por su trabajo. Ellos recibieron su salario y se fueron.

Más tarde, los padres preguntaron a su hija:

—¿Cómo, de qué modo pudiste vivir con una serpiente? No era hombre tu marido; era el demonio.

Sólo entonces la joven confesó su historia; hizo el relato de su primer encuentro con la serpiente. Y todo se llegó a saber, y quedó aclarado. Los padres curaron a su hija, la cuidaron y la sanaron, de su cuerpo y de su alma. Y luego, mucho después, la joven se casó con un hombre bueno. Y su vida fue feliz (Arguedas, 1949: 95-104).

La moza era casadera, es decir, no tenía marido. El decorado de esta situación inicial no hace sino complementar el estado de carencia: era hija única y cuidaba ganado. Tener sólo una hija significa para los andinos una situación de orfandad. La ganadería es, también para los andinos, una actividad marginal —medio salvaje— en comparación con la agricultura. Los pastores suelen ser niños y adolescentes, gente sin pareja. Es en ese ambiente apartado, considerado medio silvestre, donde los jóvenes pastores suelen tener sus primeros juegos y aventuras amorosos. Estas relaciones son furtivas, transcurren en el prado o la montaña lejana, sin el conocimiento de los mayores.

Esta primera transformación —de chica solitaria a amante furtiva— refleja unas prácticas e ideas andinas sobre los jóvenes pastores. El inicio de los amores entre la moza y el joven delgado es propio de esa época de la vida. La delgadez del muchacho es una manifestación de su condición: un mozo solitario no tiene amiga

«que lo alimente». El que dos pastorcitos se amen sin casi conocerse es algo bastante común. Nada parece extraordinario en el amor narrado en el cuento, ni siquiera que el mozo se arrastre y dé tumbos como una animal: después de todo, las aventuras iniciales tienen un carácter silvestre. El joven pastor amante, tanto el del cuento como el de la realidad, es un animalito o actúa como tal. Los cantos de amor pastoril suelen manifestar la emoción del secreto y de lo prohibido; la persona amada es en el canto una vicuña, un venado, un pato; el escondite de amor y su escenario son figurados o evocados como un pueblo de piedra, un redil, una laguna al otro lado de la montaña; sus lances y emociones son como tales o cuales flores del campo.

En la vida corriente el embarazo suele marcar el inicio del final de las relaciones silvestres. En el cuento, también. Cuando una muchacha sale encinta, una posibilidad es que ella introduzca a su amante y futuro padre a la casa de los suyos sin que éstos lo sepan. Luego, con el tiempo, irán advirtiendo la presencia del amante. Entonces, terminarán por acostumbrarse a su presencia, a aceptarlo, o empezarán las tratativas matrimoniales entre los parientes de la nueva pareja. Es así como muere la pasión salvaje y nace el amor adulto; y los padres son los que adquieren la competencia para ejecutar esa muerte y renacer. El muchacho deja de ser una animalito que se mima a escondidas. Los novios dejan de verse como el pato de la laguna o el venado de las cumbres. La vida adulta, la unión reconocida por la sociedad, empiezan. En *La amante de la culebra* el matrimonio con la naturaleza es, entonces, una metáfora y una alusión de esas aventuras iniciales, ocultas y silvestres propias de los pastores andinos y que son la antesala de la vida adulta.

Al final del relato, la moza se «cura de su enfermedad» y se casa con un hombre y es feliz. Según la lógica del cuento y la costumbre, todo esposo o esposa fue antes una fierecilla que murió para renacer casada. El marido humano de la moza viene a ser, según esta lógica, una ex fiera, tal vez la misma culebra, ahora hecha hombre. El cuento parece decir: «Para ser hombre hay que ser primero bestia o amante de ella. Todos los adultos son ex fieras».

La historia, el cuento y la aventura real, se repiten cada vez que dos pastores inician sus juegos de pasión. Entonces, la culebra vuelve. Después de todo, los andinos creen que los ofidios renacen cuando cambian de piel.

Un cuento jíbaro-aguaruna (Amazonia occidental) sigue el mismo esquema narrativo de *La amante de la culebra*. El amante no es una culebra sino un gusano:

LA MUJER Y LA LOMBRIZ *KAJÍP*

Una mujer, al regresar de la chacra, siempre se ponía a moler maíz en el *púmput*[2]. Levantaba su *tarachi* para sentarse y, al ruido que hacía al golpear con el mazo, una *kajíp* (lombriz grande) salía de su agujero y la poseía. Después la mujer se levantaba y tapaba con el *púmput* el agujero de la *kajíp* para que su madre no sospechase nada.

Así estuvieron muchos días hasta que la mujer quedó embarazada.

—¿Quién te ha embarazado? —preguntó la madre extrañada. Pero la mujer no quiso dar explicaciones.

Pasados los días dio a luz un niño muy moreno.

Cuando el niño creció le gustaba jugar en el agua. Su madre le sacaba afuera cuando llovía y él se quedaba jugando hasta que escampaba. Esta afición al agua le venía de su padre *kajíp*.

Un día la mujer se fue a la chacra dejando al niño con su *dukúch* (abuela). Antes de salir le recomendó:

—No bañes a mi hijo con agua caliente; hazlo sólo con agua fría.

Al quedarse sola, la *dukúch* pensó:

—¿Por qué habrá dicho eso mi hija? Voy a bañarle con agua caliente, a ver qué pasa.

Calentó agua en una olla, bañó al niño y, al echarle el agua caliente iba desapareciendo, quebrándose, hasta convertirse en una *kajíp*.

—¡Quizás una *kajíp* la dejó embarazada! —pensó la madre. Recordando lo que hacía su hija, levantó el *púmput* y vio el agujero de la *kajíp*. Entonces, preparó más agua caliente y se sentó a moler maíz colocándose como había visto hacer a su hija. Al poco rato salió la *kajíp*, diciendo:

—*¡Kau!, ¡kau!, ¡kau!*

Echándole agua caliente la mató. Después, para que su hija no notase nada, barrió la casa, secó el suelo con ceniza y en la hamaca colocó unas ropitas del niño imitando su cuerpo.

Cuando llegó la mujer de la chacra, dijo:

—¿Dónde está mi hijito?

—Está dormido.

Se puso a moler maíz como hacía habitualmente pero la *kajíp* no salió.

—¿Qué ha pasado aquí? —preguntó intrigada. Entonces, la madre, enojada, dijo:

—¿Con quién estabas cuando molías maíz? Con una *kajíp* tenías relaciones, ¿no?

Como la mujer no decía nada, siguió diciendo:

—Al niño lo bañé con agua caliente y se convirtió en una *kajíp*. Fuera lo tiré.

Desde entonces, cuando nace algún niño muy moreno dicen que es hijo de *kajíp* (García-Rendueles, 1979, II: 449).

2. Bandeja grande de madera donde se macera la yuca cocinada para preparar el masato. (*Nota de García-Rendueles*).

La carencia inicial en este cuento no es explícita. Si la mujer se entregaba a una lombriz es, sin duda, porque le faltaba hombre. En dos relatos similares, también jíbaro-aguarunas y de la misma colección de García-Rendueles, se señala la razón de la pasión bestial: en uno se dice que es porque los hombres no tenían relaciones con las mujeres; en el otro, una mujer lo hacía, pues añoraba lo que no tenía, un varón de verdad. Así son descritas ambas situaciones iniciales:

LA MUJER Y EL GUSANO *WAGA*

(fragmento, traducción literal)

(Cuento) de las mujeres de los antiguos viejos. Las gentes habían ocupado toda la Tierra, dicen. ¿Por qué no tendrían relaciones sexuales con las mujeres (y evitar así que el gusano *waga*[3] interviniera)?

Teniendo relaciones, teniendo relaciones con Waga (una mujer) quedó embarazada; así estaba (García-Rendueles, 1979, I: 445).

LA MUJER Y EL GUSANO NÁMPICH

(fragmento, traducción literal)

Antiguamente, ¡cómo echaría de menos (la mujer) al hombre que tuvo relaciones con el gusano Námpich! Entonces, (la mujer) teniendo relaciones, teniendo relaciones con námpich, se acostumbró (García-Rendueles, 1979, I: 451).

En otros relatos amazónicos el amante es un felino, en especial el jaguar:

LA MUJER RAPTADA POR EL TIGRE

(pano-cashinagua)

Una mujer tenía un buen marido pero era un pésimo cazador. La gente se burlaba de ella: «Tú nunca comes carne. Tu marido te tiene a pura yuca»[4].

Cierta vez, el marido trataba de cazar y su mujer lo acompañaba. Escucharon un ruido lejano. «Debe de ser de monos. Quédate aquí. Voy a intentar cazar algo».

La mujer se quedó sola en medio del bosque. En eso, se le apareció un hombre fornido, bien pintado, el rostro encendido, los ojos rasgados, tenía algunas manchas de sangre en los brazos: todo el aspecto de un buen cazador.

3. *Waga*. *Hatunyuntu*. Es el *Tinamus major*.

4. El cultivo, en este caso de la yuca, es una labor femenina. Como el marido no cazaba ni, al parecer, pescaba, el hogar se alimentaba de la fuente básica de carbohidratos, la yuca.

«¿Qué haces ahí sola? ¿Acaso no tienes marido?». Ella le contó lo que pasaba. «¡Ah, ese tu marido te abandona en medio del bosque para que te coma el tigre! No te trae carne. Si me sigues, te daré carne. Nada te faltará». Como el aspecto del cazador era decidido y fiero, ella aceptó.

El hombre tigre le traía buena carne ahumada. Nada le faltaba. Estaba satisfecha. Él comía gente. Cazaba paisanos, nacionales, de todo; los devoraba crudos. Uno al lado del otro, ella a sus pies, pegada a sus pantorrillas, cada cual comiendo lo suyo: ella, animales; él, gente.

Cierta vez, los parientes del marido que perdió a su mujer organizaron una cacería. El más joven de ellos era un hermano menor de la raptada y un brillante cazador. Se puso a buscar alguna golosina para su madre. Así es como halló las huellas de un felino que se entrecruzaban con las de una mujer.

Los jóvenes fabricaron una trampa para el tigre. Cuando cayó en ella, lo flecharon hasta matarlo y rescataron a la mujer.

(Texto elaborado a partir de D'Ans, 1975: 189-195; el libro contiene sólo la versión en castellano.)

El buen marido no lo era tanto. El texto original afirma que era un buen cultivador, una excelente persona, pero eso no basta. La horticultura es una labor femenina, y de manera secundaria, masculina. Tampoco es suficiente que fuese «bueno» en el sentido de afable o cariñoso, como insinúa el texto: ser cazador es una cualidad necesaria para ser un hombre cabal. La mujer sufría, pues, por falta de carne. El marido no sólo era mal cazador sino que descuidaba a su mujer. Un hombre cuya mujer lo acompaña a cazar, evita dejarla sola en medio del bosque. Es un lugar peligroso, puede aparecer el enemigo, las fieras y los espíritus transitan por ahí. Cualquiera de ellos podría seducir o raptar a la mujer «abandonada» en tal lugar. Dejarla sola es casi una provocación para «que se la coma el tigre».

Mientras que los amantes culebra y gusano satisfacen sexualmente a la moza o a la mujer en carencia, en este cuento el tigre satisface oralmente a la mujer.

El periodo de vida salvaje en este cuento tiene dos sucesivos escenarios: en el primero, la mujer es satisfecha por su felino; en el segundo, los parientes de la seducida participan de una cacería, probablemente, en el monte. Ambos escenarios son de iniciación: la mujer aprende o se acostumbra a comer carne; y los jóvenes participantes de la expedición llegarán a cazar y a vengarse. Mujer y jóvenes, ambos, para lograr la plenitud, pasan por sendos intermedios silvestres.

La manera como se describe al tigre, un guerrero que mata y devora enemigos, concuerda con otros relatos de la región en que el amante fiera es en verdad un enemigo, un humano de segunda categoría, o un ser entre hombre y bestia. Matar al enemigo es probar que se es guerrero. Caza y guerra son equivalentes, dos actividades necesarias del adulto masculino. Las guerras en la Amazonia occidental eran motivadas por venganzas. El rapto del enemigo es un motivo de represalias, de guerra. El enemigo es siempre un potencial raptor de las mujeres de los auténticos humanos. Es una medio bestia que seduce; y si logra hacerlo, es porque la víctima se encuentra en carencia: es una muchacha sin novio o una mujer descuidada por el marido.

El iniciador también es un reparador porque suple una carencia. Un animal o un enemigo es el iniciador. Sólo los parientes de uno son los auténticos humanos. Los otros, enemigos o animales, son peligrosos, seductores, pero cumplen una función básica del ciclo vital: convierten a los individuos, verdaderos humanos, en adultos plenos. El hombre necesita de la naturaleza, de sus peligros y sortilegio, para acceder luego a la sociedad; tiene que renunciar a la pasión que la bestia despierta y aniquilarla.

La indiferencia, el desdén que los hombres tenían por las mujeres puede reflejar una cierta carestía de varones con relación a las mujeres debido a las constantes guerras en las que vivían pueblos como los jíbaros. Sin embargo, un tema de la mitología de la región es, precisamente, la indiferencia, la asexualidad o la no sexualidad de los principios de la humanidad. Este tema está sugerido en los relatos que hemos visto sobre los gusanos y tigres amantes: aquél era un mundo sin hombres para las mujeres o éstos eran desdeñosos con ellas. Daremos un ejemplo sobre este tema y sobre cómo se descubrió la sexualidad actual:

DE CÓMO SE ORIGINÓ EL USO DEL SEXO
(pano-cashinagua)

En un tiempo remoto, nuestros antepasados ignoraban el uso del sexo. Había mujeres pero nadie les prestaba atención; al menos en lo que las diferencia de los hombres.

Sin embargo un día, un joven más curioso que los demás, mientras conversaba con una muchacha, se fijó en su entrepierna y lo que vio sí le llamó la atención.

—¿Qué tienes allí? —le preguntó.

—No sé —contestó ella—. Siempre he sido así.

Él miró la cosa más de cerca..., concluyó que debía ser una llaga, y más valía curarla lo antes posible.

—Ponte a dieta —recomendó a la joven—. Acuéstate y ayuna hasta que encontremos el remedio para curar esa fea llaga.

La muchacha ganó su hamaca y se puso a dieta. Le prohibieron todo lo que al madurar o al ser cocinado pudiese rajarse y abrirse, tal como plátanos, yuca sancochada y toda clase de frutas.

Entonces, todos los hombres dotados de razón se consultaron y se reunieron para examinar la llaga de la muchacha. Verdaderamente, había que sanar aquello. Pero ¿con qué? Por turno, iban a internarse en el bosque y regresaban con una planta, hojas, raíces o alguna soga diferente. Hicieron cocciones, pomadas y ungüentos. Uno por vez, se aproximaban al sexo de la joven mujer y aplicaban su remedio.

No obstante, la maldita llaga no se decidía a sanar. Por el contrario, si aquel que la curaba tenía una cortadura en el dedo, ésta sanaba; si una verruga, también desaparecía; si sarna, al día siguiente ya no existía. Otros curaban dolores de cabeza, reumatismos y toda suerte de malestares.

Desde entonces, hemos guardado las recetas de esos diversos remedios, inventados por casualidad en aquella ocasión.

Pero en lo concerniente a la llaga del bajo vientre de nuestra antecesora, nada que hacer, ¡no daba señal de mejoría!

El muchacho curioso, el descubridor de la llaga, era el único que aún no había probado sus remedios en la joven. Se encaminó al bosque para buscar lo que podría sanarla de una vez por todas. Mientras recorría el bosque en busca de plantas medicinales, escuchó de repente el típico alboroto de monos en la arboleda. Rápidamente se escondió, con la esperanza de matar alguno si se aproximaba. No tardaron en aparecer dos monos, persiguiéndose. Súbitamente, no lejos del joven y bajo sus ojos asombrados, uno de los animales se colocó de espaldas sobre la rama principal de un árbol, mientras que el otro comenzaba a fornicar con él... o mejor dicho, ¡con ella! En ese instante la luz se hizo en el espíritu del joven: esos monos eran una hembra y un macho, y lo que hacían...

«¡Caray!», se dijo el joven. «¡Entonces, no es una llaga! Es un...». Y en ese momento inventó el término «sexo de mujer».

Deslumbrado por su descubrimiento, ganó rápidamente el pueblo. Reunió a todos los curanderos cuyos esfuerzos habían resultado vanos en el intento de curar a la joven. La pobre todavía seguía dietando.

—¡No es una llaga! —les dijo, e inmediatamente les contó lo que había visto en el bosque.

—¡Qué interesante! —asintieron los otros—. Si los animales hacen así, entonces nosotros debemos hacerlo igual. Ensaya tú primero, pues tú has visto cómo sucede eso. Nosotros observaremos cómo te comportas y luego ensayaremos a nuestra vez.

El muchacho se reunió con la joven en su hamaca. La acomodó tal como la mona se había dispuesto y, repitiendo punto por punto la actitud del macho, mostró a sus compañeros la única y verdadera forma de sanar lo que habían tomado en un principio y por error como llaga.

Este primer éxito concitó gran entusiasmo, sobre todo entre las demás mujeres. Comenzaron a empujarse, buscando que el joven las iniciara a ellas también en ese nuevo uso. A todas, fuesen jóvenes, mujeres, ancianas, niñas, recién nacidas, él prestó el mismo servicio.

Ahora el joven, muy fatigado, estaba echado de espaldas, cuando una última jovencita se le acercó. Como ya no estaba en condiciones de montarla, ella se agachó en cuclillas sobre su regazo ¡Mala suerte! Al sentarse sobre él, le dobló la verga y se la rompió. Así fue como murió el que había descubierto el uso del sexo (D'Ans, 1975: 133-136).

Un sexo femenino sin uso es como una herida, un mal que sólo el varón puede curar. Esta idea o metáfora es solidaria con la concepción amazónica del sexo: si no se le usa en su debido momento es que algo falla. El texto cuenta que para tratar de curar ese mal de los primeros tiempos, los hombres se internaron en el bosque y aprendieron la herbolaria.

El héroe de este mito también necesita ir al bosque para salir de la ignorancia en la que se encontraba la gente. En ese medio salvaje, no se vuelve herbolario ni se casa con la naturaleza, pero presencia un matrimonio en la naturaleza. La iniciación para él y la humanidad pasa, como en los relatos que estamos revisando, por una unión que transcurre en el medio silvestre. Sólo que en este caso aprende viendo y no amando a un animal. El héroe inaugura la vida sexual teniendo unas relaciones excesivas, la ruptura de su miembro viril, el inicio de la sexualidad moderada (esta consecuencia está implícita en el texto). Así, según este relato, la humanidad pasa por tres momentos: una asexualidad primera, una sexualidad excesiva, de iniciación, relacionada con la animalidad, y finalmente, una sexualidad moderada.

Las mujeres se muestran insaciables con el saber del héroe adquirido en el monte. Esto responde a una idea que tienen los hombres amazónicos: ellas son voluptuosas, imperiosas en materia de sexo. Ese prejuicio amazónico las situaría más cerca de la naturaleza que a los varones. Sin embargo, muchas actividades cotidianas masculinas implican un comercio con el mundo natural: el cazar y guerrear los acerca al monte, a los espíritus de los animales. Cazar y matar también son actividades de un animal muy importante para los selváticos, el jaguar.

Otro mito pano-cashinagua de la misma colección cuenta que en los primeros tiempos, luego de hacer el amor, se desprendía del sexo de las mujeres un perfume delicioso, a mixtura de frutas. Cierta vez, dos jóvenes amantes se dieron cita en el campo que

él estaba rozando para hacer ahí un huerto. Luego de amarse, la maravillosa fragancia envolvió el campo. Como no querían que los demás supiesen lo que habían hecho, el novio cogió un poco de la podredumbre de un papayo caído, y se lo pasó por el sexo de la amante. Desde entonces, las mujeres que acaban de tener relaciones despiden un olor a papayo podrido; es un olor parecido al de las llagas. Por eso, ahora, las mujeres se lavan después de tener relaciones. Este mito complementa el anterior: de una sexualidad desbordante como el perfume de todas las frutas, se pasó a una mediana que huele a herida. Indiferencia o exceso, o ambas sucesivamente, esta situación inicial de los tiempos remotos aclara el tema del matrimonio con la naturaleza: se pasa de una carencia a un exceso para terminar en una relación sexual adulta, la cual no es desdeñosa ni desmedida.

Según los relatos revisados, la iniciación sexual es adquirida en la naturaleza. Y con esa iniciación se logra la vida social adulta. Otros mitos relacionan la adquisición de otros bienes con el tema del matrimonio con la naturaleza, es el caso de este mito cahuapana-chayahuita:

EL GUSANO CUNTAN
HACE CRECER RÁPIDO LA YUCA

Una mujer tenía un hijo que era mozo. Vivían solos. Su madre le dijo que era tiempo que consiguiera una mujer. Él rechazó la idea: «No quiero mujer. Yo vivo en paz solo».

Vivió tanto tiempo solo que, cierta noche, su madre escuchó un pequeño ruido que provenía de la cama del mozo: «¿Mi hijo estará conversando solo? Como no quiere estar con mujer, seguro que conversa solo».

Cierta vez, el hijo se fue al monte. La madre cocinó y luego se puso a barrer la casa. Al hacerlo, descubrió que debajo de la cama de su hijo había un gusano hembra, Cuntan, pegado debajo de la tarima. La lombriz estaba preñada. La madre la cogió y la tiró al fuego de la cocina. Al quemarse, el vientre se reventó y salió de ahí un niño.

Cuando el muchacho regresó y se enteró por su madre de lo ocurrido, tuvo mucha pena. La madre lo consoló y le prometió criar al recién nacido.

Cuando el niño, hijo de Cuntan, llegó a la edad de ayudar a los mayores, acompañó a la abuela al campo de yuca. Cada vez que juntaba las hojas de yuca, la planta crecía lozana y hermosa. Por eso, la abuela, el padre y el hijo vivieron felices.

La gente empezó a criticar y a burlarse del padre: «Tu hijo no es persona, es demonio». «Tienes un hijo gusano». «Has convivido con una lombriz». «¿Son más bellas las lombrices que las mujeres?». El padre sintió vergüenza. Por eso, un día llevó a su hijo al monte y lo abandonó.

De pena, el niño quiso y logró convertirse en animal. Escogió ser el sapo *huanqueñan* porque no es comido por los hombres. La abuela lo buscó y, al verlo, también quiso convertirse en ese sapo. Este batracio hace prosperar los campos de yuca.

(Arreglo y resumen nuestro del relato tomado de García Tomás, 1993 ss., VI: 154-162.)

En las noches, el hijo hacía un ruido pequeño en su cama. La madre pensaba que era porque conversaba solo. Es un eufemismo conocido en la Amazonia. Un muchacho encuentra una amiga y se ponen a conversar; es decir, hacen el amor. El joven conversaba solo; esto es, se masturbaba. En verdad, se entretenía con el gusano Cuntan. El bicho salía de su escondite bajo la cama del chico y platicaban. Como es de rigor, la madre descubre la patraña y mata al gusano que entretenía a su hijo. A diferencia de la mayoría de los relatos de este tipo, el producto de ese amor ilusorio no es aniquilado. El hijo del gusano Cuntan es criado por su abuela humana; en otras versiones, por su tío, hermano de su padre gente. Es repudiado por su padre, en parte también por sus tíos. Entonces, junto con su abuela, se convierte en protector de los campos del cultivo principal, la yuca. El que, junto con su abuela, se vuelva sapo, y en otras variantes, en ese mismo batracio y en un jaguar, sugiere que devienen en antepasados de los suyos

Los relatos sobre el hijo del gusano Xaco, son próximos al mito del hijo del gusano Cuntan. El hijo de Xaco se transforma en un héroe cultural. Aporta el arte de fabricar instrumentos. Es un saber que tiene sus dificultades, debido a que uno de los tíos, un malcriado, desobedeció al héroe. De otro modo, no daría trabajo confeccionar los instrumentos. En una de las versiones, el hijo de Xaco proveyó a sus tíos, es decir, a los hombres, de esposas. Como los instrumentos, por una desobediencia de un tío, las mujeres no son fáciles de conseguir. Esposas e instrumentos son marcas de la cultura; pero son bienes limitados. Algo similar ocurre con los animales de caza: también por culpa del tío malcriado, la presa es un trofeo que el hombre adulto arranca a la naturaleza; pero no es simple hacerlo. Veamos estos relatos del hijo de Xaco, fruto del amor escondido entre una mujer que prefirió ese gusano a su marido humano:

EL HIJO DEL GUSANO *XACO*[5]
(primera versión)[6] (pano-capanahua)

Una mujer tenía relaciones con un gusano *xaco*. Cuando ella partía siguiendo a su marido humano[7], recomendaba a su madre que no tocara el moledor.

Cuando la mujer regresaba, levantaba el moledor y se sentaba en ese lugar. Entonces se movía y daba de saltitos: «¡que me pica una hormiga!», mentía.

Cierta vez, la madre de la mujer estaba barriendo y se preguntaba el porqué de esa prohibición. Entonces se decidió y movió el moledor. Surgió del hueco un gusano *xaco* que, al saltar, casi le pica un ojo. Mató al gusano con agua hirviente. La anciana sintió repugnancia al darse cuenta de que su hija tenía por amante a una lombriz.

Cuando la mujer retornó, se sentó como de costumbre sobre el espacio del moledor que retiraba. Pero esta vez, no sintió picadura alguna.

La hija, inquieta, preguntó a su madre si había barrido debajo del moledor. La anciana la recriminó y le dijo lo que había ocurrido.

Entonces, la mujer se fue a parir afuera. Parió gusanos *xaco*. Sólo vivió uno: era un gusano grande. No bien nació, el gusano llamó a su abuela. Ella lo recogió y luego recriminó a su hija diciéndole que no debió abandonar al pequeño, pues ese gusano era humano[8].

5. *Xaco* (pano-capanahua) es un tipo de gusano que no hemos identificado. Los demás nombres de plantas y animales mencionados son del castellano regional: la palmera (*shapaja*), los monos (*pichicos*)...

6. Esta primera versión coincide con la primera que aparece en el libro de Hall y Betty Loos.

7. El personaje del marido sólo es mencionado para decir que, después de seguirlo cuando se ausentaba, su mujer se entregaba al gusano. En la segunda versión del libro de los Loos se afirma que la mujer tenía un marido al que no quería seguir cuando se ausentaba. En la tercera y cuarta, simplemente se afirma que la amante era una mujer. Las lenguas indígenas, tanto andinas como amazónicas, marcan claramente el estado de moza y de mujer, esto es, de casada. En la quinta variante, el marido aparece en la escena para propinar una paliza a la amante descubierta. La paliza trajo como consecuencia que abortara. El papel del marido parece, entonces, consistir en subrayar aquello que el idioma distingue —«se trata de una mujer y no de una moza»— y, en la quinta versión, es quien la castiga. Con su presencia se resalta el papel de la mujer: casada, pérfida y castigada. El que la paliza del marido haya provocado el aborto da al actor «marido» el papel suplementario de sancionador.

8. En algunas variantes se dice que los gusanitos fueron «botados», paridos y arrojados como basura. Sólo se salvó el héroe. En la segunda versión del libro de los Loos se cuenta que la mujer salió de la chacra y fue al monte para parir a los gusanos. Este detalle es interesante: idealmente, una mujer nativa amazónica pare sola en su campo de cultivo. Luego regresa a casa con el recién nacido. Algunos andinos también presentan tal posibilidad como ideal. En la práctica, la parturienta es casi siempre atendida por su madre, el marido o un curandero. El campo de cultivo es un espacio femenino de la mujer casada, es decir, de la adulta e integrada en la sociedad. De ese campo sale la mujer para parir en el monte. En contraste con la chacra,

Entre la abuela y la madre criaron al hijo del gusano. El hijo del gusano creció, se hizo muchacho.

Cuando los tíos iban a pescar, el joven hijo de Xaco acompañaba a las tías a recoger los pescados rancios, muertos por la pesca con veneno de los hombres[9].

Un día, los alimentos escasearon. Entonces, el nieto propuso a la abuela que le acompañara a pescar. La abuela le respondió que eso no era posible, pues él todavía era un chico. El joven Xaco insistió hasta que la abuela accedió a acompañarle[10].

El muchacho hizo que la abuela probara con unas ramas para atraer a los peces de una hondonada. Los peces no aparecieron. En otra hondonada, la prueba sí dio resultado. Entonces, el joven gusano tiró al agua una flecha y el agua mermó; luego, otra, y el agua mermó aún más. Así, hasta que los peces quedaron saltando en la superficie. La abuela recogió los pescados. Eran muchos y variados.

En la casa, la abuela ofreció a sus hijos la comida que había preparado con los pescados. Todos aceptaron menos el tío menor de Xaco, pues era un hombre malo: «¿Cómo he de comer algo de un gusano?».

Una vez, los tíos salieron a pescar. Al día siguiente fueron las tías a recoger el pescado rancio que habían dejado los hombres. El joven Xaco las acompañó. En el camino de retorno, las tías encontraron la fruta de la palmera *shapaja* (que es apreciada por la gente y por los monos negros y los monos *pichicos*). Ellas se entretuvieron en comer esa fruta. El sobrino gusano les pidió reiteradamente que dejaran de comer y de reírse tanto. No obedecieron. El joven Xaco las trocó en monos negros y monos *pichicos*[11].

el monte es un ámbito salvaje, de encuentro con el enemigo, con los animales de caza, con los monstruos o espíritus que allí moran. El héroe cultural Xaco nace, entonces, en un lugar «natural».

9. Los tíos son, probablemente, los maridos de las mujeres de la casa, hermanas de la madre de Xaco: los pano-capanahuas son matrilocales. La pesca con el veneno llamado barbasco es una actividad masculina y adulta en muchos pueblos, entre ellos, los capanahuas. Las mujeres se limitan a recoger los peces envenenados por sus maridos. Los niños acompañan a las mujeres en esta labor. Sólo los muchachos que han empezado a iniciarse acompañan a los adultos.

10. Esta escena y las que siguen en torno al hecho de que el niño Xaco quiere ir a pescar en una época de escasez recuerda una situación que hemos observado entre los tucano-secoyas de un río tributario del Putumayo: cuando el río está en el punto de mayor creciente, los peces escasean. Entonces, los hombres se deprimen y son los niños los que van a observar si hay un cardumen de peces. Ellos avisan a los adultos, y éstos se animan y van a pescar. Las mujeres sonríen, los niños han hecho lo que no podían los hombres. Irving Goldman (1968) describe una situación similar.

11. Las mujeres son castigadas por glotonas. Las sociedades amazónicas son sobrias en el comer. Los alimentos han de saborearse discretamente. Demostrar voracidad no es propio de gente civilizada y bien educada. Hay monstruos glotones; las fieras, como los monos, también suelen serlo, no los humanos. De ahí que Xaco

Los tíos preguntaron al hijo del gusano por sus esposas. Les respondió que ellas habían partido hacia la casa antes que él lo hiciese.

El muchacho Xaco se marchó al bosque. En el viaje halló una pluma de un guacamayo. Xaco le preguntó: «¿Quiénes son ustedes que viven acá?». «Los guacamayos vivimos acá». «Bueno, sigan viviendo». Luego encontró una pluma que había caído del ala de un loro: «¿Quiénes son ustedes que viven acá?». «Acá vivimos los loros». «Bueno, sigan viviendo». Así ocurrió otro tanto con las aves pelejos. Pasó más allá y encontró un nido de avispas colgado de un árbol: «¿Quiénes son ustedes que viven acá?. «Aquí vivimos las avispas». Siempre que encontraba una pluma, algo propio de un animal, se producía el mismo diálogo con resultados similares.

Los animales seguían así viviendo, pero los tíos de Xaco estaban sin mujer, pues el sobrino las había convertido en monos. Fueron a buscarlo[12]. Después de mucho preguntar, por fin dieron con la casa del sobrino.

El sobrino estaba echado en la hamaca. Los engañó diciéndoles que se hallaba enfermo. Por eso hoy padecemos enfermedades, porque Xaco nos maldijo diciendo que estaba enfermo.

«Tíos, ¿han quedado ustedes sin mujeres?», les preguntó, y luego cogió unas calabazas maduras (*secanas*). A cada tío le dio una para que la abrazara. El tío malcriado también abrazó una. Así las repartió. Al amanecer, una calabaza que había sido abrazada dijo: «Tengo frío», y se bajó de la hamaca convertida en mujer[13]; sí, al bajar de la hamaca donde había pasado la noche con el tío, se volvió mujer. Así pasó con las otras calabazas. Sólo faltaba la del tío malcriado: «¿Qué cosa me ha hecho abrazar mi sobrino? Esto es una cosa fría». Y la arrojó de la hamaca. Al ser arrojada, la calabaza se hizo mujer cuando tocó el piso. Esa mujer quedó de pie, allí. El gusano era el hijo del rey inca[14]. Su nombre era hijo de Xaco. «¿Te ha botado,

las convirtiera en monos, que era como ellas se comportaron cuando comieron una fruta silvestre.

12. En las narraciones anteriores sobre la amante de un gusano, y al comienzo de la historia de Xaco, la mujer o moza se da a un gusano por falta de marido o por insatisfacción con éste (aunque no todos los relatos son explícitos sobre la razón de tal entrega). Esta falla o falta es la que desencadena la acción o le da un nuevo rumbo: la falta de mujeres va a provocar unas relaciones de dependencia frente a Xaco y una serie de bienes y desgracias para la humanidad.

13. Es posible que el «abrazo hasta el amanecer» sea un eufemismo para decir que durmieron juntos y tuvieron relaciones sexuales. El que los tíos lo hayan hecho con calabazas para luego tener mujer sugiere que se trata de una actividad masturbatoria. Como en la historia del hijo de la lombriz Cuntan, la masturbación masculina tiene consecuencias positivas: luego del abrazo nocturno con las calabazas, se originan las compañeras de los hombres; en Cuntan, gracias a la «conversación» del joven consigo mismo o con una lombriz, nacen un héroe cultural, un tipo de gusano y otro de batracio que hacen prosperar los campos. No conocemos la razón del vínculo entre la calabaza, la masturbación y la mujer. En la versión castellana no aparece el nombre local de ese fruto. En la versión capanahua se la nombra como *xopan*.

14. El Inca es un personaje de varios mitos amazónicos y andinos. Es el héroe de un mundo pasado; por lo mismo, su papel suele ser ambiguo: procuró bienes en

hija?», preguntó el hijo de Xaco. «Me ha botado, papá». «Abandónalo para que se quede para siempre sin mujer. Que se quede soltero». Después de eso, sus tíos ya tenían sus mujeres. Pero el malcriado no recibió ni una. Así fue, el tío quedó soltero y desde entonces, en las generaciones posteriores, siempre hay quienes no consiguen mujer o les cuesta mucho lograr una.

Luego pidieron los tíos: «Nosotros queremos algo con que se pueda sembrar yuca, algo para cavar la tierra después de limpiar el terreno, sobrino. Queremos flechas y balistas, macanas, palancas [palo puntiagudo para sembrar], arpones con hueso de maquisapa, flechas de dos puntas, flechas de cuatro puntas y flechas con lengüeta y otras sin lengüeta. Cosas así queremos, querido». «¿Eso es lo que desean, queridos tíos? Vamos a tumbar una palmera de *pifuayo* que sembré», dijo, y se llevó a sus tíos afuera. Los llevó a una *purma* [un campo baldío, una antigua chacra ahora abandonada]. Al llegar, dijo a uno de sus tíos: «Ponte de pie, aquí mismo, tío. Sostén con tu cabeza al *pifuayo* cuando caiga». Después de ordenarle que recibiera el tronco con la cabeza, fue a tumbar el *pifuayo*. Lo taló con su hacha de piedra. Cuando el *pifuayo* caía y se venía encima de la cabeza del tío, «Shaaahh», el tronco y las palmas se transformaron en toda clase de herramientas: palancas, flechas de dos puntas emparejadas, balistas, flechas sin lengüeta y flechas con lengüeta, flechas para peces (*huahuasapas)*, flechas de cuatro puntas, arpones. Aparecieron toda clase de herramientas por el suelo. Otro tanto ocurrió con los otros tíos. Hasta que le llegó el turno al tío menor, el malcriado. Dijo a ese tío: «Tío ven, ponte de pie, párate acá. No saltes a un lado cuando caiga la palmera hacia ti». Luego fue y metió hacha al *pifuayo*. Cuando el tío vio que se le venía encima, se hizo a un lado, desobedeciendo así la orden: «¡Sobrino, esto me puede matar!». Y esquivó la palmera. «¿Por qué la has esquivado, tío? Así te va a pasar siempre. Ven a partirla. Tú mismo tendrás que sembrar y trabajar el *pifuayo*». Por eso las generaciones posteriores tenemos que trabajar así esa palmera.

(Redacción nuestra a partir de la versión en castellano del cuento *El hijo del gusano Xaco*, en Loos y Loos, 1980, II: 10-33.)

Presentamos una variante del mito anterior:

EL HIJO DEL GUSANO *XACO*
(segunda versión)[15] (pano-capanahua)

Una mujer tenía relaciones con un gusano *xaco*.

Cuando ella partía al monte siguiendo a su marido humano, recomendaba a su madre que no tocara la tabla de moler.

los comienzos de la humanidad, pero hoy es una amenaza latente contra el orden actual, o una esperanza por lo mismo. En un relato pano-chipibo (selva central del Perú), recogido y publicado por Pierrette Bertrand-Rousseau (1984), se cuenta que había dos Incas, uno benefactor y otro lo contrario; los chipibos también contaron a Bertrand que hubo un Inca que los tenía dominados hasta que lo mataron.

15. Esta versión corresponde a la cuarta del libro de los Loos (1980).

Cierta vez que la madre barría la casa, no siguió la prohibición de la hija. Descubrió bajo la tabla de moler a un gusano *xaco*. Éste, al ser descubierto, dio un brinco y casi pica el ojo de la señora. La madre mató a la lombriz con agua hervida. Se sintió asqueada al darse cuenta con quién se metía su hija.

Al regresar a casa, la hija apartó la tabla del moledor, se sentó sobre el hueco pero no sintió las caricias del gusano.

La mujer parió en el monte gusanos. Entre ellos a un niño, el hijo del gusano *xaco*. La mujer abandonó a la criatura.

La abuela fue en busca de su nieto abandonado. Lo hizo por pedido de uno de los tíos de la criatura: «Ve a recogérmelo, mamá. Lo tendré como si fuera mi hijo». La abuela lo encontró. Había crecido muy rápido. Abuela y nieto se reconocieron. Lo entregó al tío. Los demás tíos querían botarlo, pero el tío no lo permitió.

El niño crecía rápidamente[16]. El tío vivía con Xaco. Dormían en la misma hamaca; el tío conversaba con el chico[17].

Cuando el hijo de Xaco se convirtió en un joven, su tío le regaló una pequeña balista y le enseñó a manejarla.

Un día, el tío y su sobrino se fueron a pescar. El sobrino resultó ser un extraordinario pescador: a flechazos hizo mermar la poza... Llegaron a casa con los canastos repletos de peces.

Los otros tíos también organizaron una pesca. Al día siguiente, sus mujeres partieron para recoger los pescados rancios que sobraron de la pesca de sus maridos. El tío pidió al niño hijo de Xaco que acompañara a sus tías. En el camino de ida, las tías se entretuvieron comiendo la fruta *shapaja*. Comían la fruta cruda, la madura que cae en torno al pie del árbol. Las tías reían mientras comían. El sobrino les pidió reiteradamente proseguir el camino. Como ellas no le hicieron caso, las convirtió en monos *pichicos* y negros.

De vuelta, los tíos preguntaron al sobrino por sus mujeres; no les respondió. Se quedaron viudos.

El sobrino, hijo de Xaco, dijo a su tío que ya no deseaba vivir con él. Se marchó.

En el camino, el joven hijo de Xaco encontró una pluma de perdiz.

16. El hijo de *xaco* crece rápidamente. Es un rasgo propio de la infancia de los héroes culturales y de otros personajes fabulosos amazónicos. Por ejemplo, según los mitos jíbaros, el niño Sol alcanza la juventud en unos días. Este desarrollo prodigioso está mencionado en las cinco versiones del mito de *El hijo del gusano xaco*.

17. Dado el tono serio de esta parte del relato, no parece que esta «conversación» sea un eufemismo para aludir a las relaciones sexuales, tal como ocurre en el relato de Cuntan; este joven «conversaba» consigo mismo porque no tenía mujer. La estrecha convivencia del sobrino con el tío parece ser una alusión a la proximidad que establecen el o los iniciados con su iniciador: viven durante un largo periodo en una enramada alejada de la casa principal. Los niños pescan, el iniciador les da de «comer» narcóticos. Tal intimidad propicia el desarrollo de profundos vínculos afectivos.

Dijo: «Aquí viven ustedes, hijos de la perdiz»; y ellos contestaron con su grito característico. Después creó a los hijos de los loros siguiendo el mismo procedimiento. Así fue creando a toda la gente hasta que llegó a un lugar donde hizo su casa y vivió solo.

Los tíos se acordaron de su sobrino después de mucho tiempo. «Él nos abandonó», dijeron. Entonces, salieron a buscarlo. En el camino preguntaban por el sobrino y les contestaban por dónde había pasado. Fue de esa manera que llegaron a la última casa, la del sobrino.

El sobrino vivía solo con su mujer —a la cual había creado a partir de algo—. Los tíos lo saludaron cariñosamente; él dio una hamaca a cada uno y les ofreció cerveza de yuca.

Luego de alojarse mucho tiempo donde el sobrino, le dijeron que deseaban retornar a sus casas. Él les preguntó qué querían llevarse. Ellos respondieron que deseaban tener cada uno su balista y flechas para cazar. El sobrino aceptó el pedido. Los llevó fuera de la casa. Pidió que cada tío se parara en un sitio determinado. Entonces, el sobrino cogió su hacha y taló la palmera de *pifuayo*. Cuando esta empezó a caer, se venía sobre el tío; antes de tocarlo, la palmera se partió en numerosos pedazos, que eran flechas, palancas, macanas. El sobrino se las dio a ese tío. Lo mismo ocurrió con los otros tíos. Sólo faltaba el último tío, el malcriado. Cuando la palmera se le venía encima, tuvo miedo y esquivó la caída. Entonces, la palmera cayó entera, sin partirse, como ocurre hoy día cuando tumbamos un árbol. Por eso ahora tenemos que hacer nosotros mismos, y con mucho trabajo, nuestras balistas.

Al día siguiente, el sobrino les preguntó si querían criar algo. Los tíos no tenían nada que criar. El sobrino llenó unos canastos con plumas de diferentes animales. Hizo que los tíos pasaran un palo por el asa y entonces los cargaron. Recomendó que no los abrieran hasta llegar a casa. En el camino, el tío malcriado tuvo curiosidad y abrió el canasto. Entonces se escaparon casi todas las aves; ésas son las que vemos volar. Si no hubiese sido así, habríamos tenido todos los animales en la casa[18] (Loos y Loos, 1980: 70-91).

Las herramientas y las esposas, las presas de caza, son bienes culturales y restringidos. Es una concepción de lo que es la cultura: nada en ella es plena o de carencia absoluta, lo que sí ocurrió en

18. El anfitrión pregunta a los huéspedes si quieren llevarse algo o éstos se lo piden. Esta cortesía es la misma cuando el chamán «viaja» gracias a un narcótico y visita la casa del dueño o padre de los animales. El chamán, «o, mejor, su espíritu», se sienta humilde y sostiene una conversación formal con el padre de los animales. En el momento de partir, el dueño de casa le pregunta si quiere llevarse algo, o bien el chamán se lo pide. Así, el chamán recibe tal animal: será de aquellos que él o su cliente cazarán al retornar al mundo de los humanos. La relación entre Xaco y los tíos es similar a la del chamán con el dueño de los animales: gracias a la visita y como cortesía, el hombre recibe los dones necesarios para el sustento. Véase una descripción sobre este tipo de visita y de dones en Reichel-Dolmatoff (1978).

los tiempos primordiales. Lo mismo ocurre con el sexo, como lo sugiere el mito de Xaco y el *De cómo se originó el uso del sexo*.

Un mito jíbaro-aguaruna sigue el tema del matrimonio con la naturaleza y afirma también que el héroe se convierte en cazador y guerrero, pero no tanto como lo fueron sus maestros y parientes, los jaguares:

EL YERNO DEL JAGUAR[19]

Un hombre soñó que era comido por un jaguar. Al día siguiente, marchó al monte, donde fue atacado por un jaguar. Lucharon, descansaron, volvieron a luchar. Así continuaron hasta que el jaguar venció: le quebró la nuca, le arrancó la cabeza; luego lo devoró, evitando que la sangre le salpicara —si el matador se mancha, queda con el olor a sangre y eso espanta a sus nuevas y potenciales víctimas[20].

Esa noche el hombre no retornó. Su hermano fue con los suyos a buscarlo. Hallaron sus restos. Era evidente que había sido atacado y devorado por una fiera; había sido vencido después de un duro enfrentamiento.

Tendieron una trampa. Ahí colocaron los despojos del hermano para que así cayera el asesino. Pero el jaguar no regresó por más carne de su víctima. Entonces, se llevaron los restos e hicieron los funerales.

El hermano siempre se internaba en el bosque buscando al jaguar asesino, pues quería vengarse. En esas estaba cuando, cierto día, se encontró en pleno bosque con un hombre corpulento, de barba blanca, todo pintado de rojo (con *huito*[21]), como para ir a la guerra o a la caza. Ese extraño estaba acompañado de una niña.

Se saludaron. «Hola, tío». «Hola, sobrino[22]. ¿Qué buscas?». «Al jaguar que mató a mi hermano. Quiero vengarme con él o con cualquier otro jaguar». «¡Ah, ése era tu hermano! A él lo devoró un jaguar pero de río abajo, vive lejos. Nunca lo hallarás». El hombre se puso a llorar. «No te preocupes. Si quieres, me acompañas y te enseñaré a vengarte. Yo sé dónde está ese tu enemigo jaguar».

Ese señor y su hija se transformaban en jaguares. «Sobrino, no te preocupes. En realidad somos gente. Sólo cuando vamos de caza nos convertimos en jaguares, para así atrapar a la presa». Luego hizo que el hombre que buscaba vengarse bebiera *piripiri*[23], se pusiera un chaleco y diera dos saltos; entonces, el joven también se transformó en jaguar.

19. La versión aguaruna emplea el eufemismo *yawa* (perro) para designar a un gran felino; por el relato se desprende que se trata del jaguar. Por eso, hemos preferido emplear «jaguar» en vez de «tigre».
20. Los sueños premonitorios son frecuentes entre los amazónicos y los andinos.
21. *Huito* es una semilla de la cual se extrae una tintura roja.
22. Los actores emplean estos términos de parentesco por cortesía.
23. *Piripiri* es una cualquiera de un amplio y heterogéneo conjunto de plantas que tienen múltiples usos medicinales y mágicos.

El tío le enseñó a cazar fieramente, como caza un jaguar. Poco a poco fue aprendiendo, hasta que llegó a ser un cazador. Supo cazar y la hija del tío dejó de ser niña. Fue entonces que el tío le entregó a su hija. El hombre que quería vengarse se casó con ella.

Cierta vez, el suegro propuso a su yerno ir de expedición donde los jíbaros. «Allá hay bastante cerdo. Vamos a cazar unos cuantos». Entonces, ambos observaron la casa de los jíbaros. Entraron en un corral y mataron a varios cerdos. Los llevaron y se los comieron. Por entonces, el jaguar hembra estaba embarazado. «¡Ah, se me antoja una cerda preñada!». Padre y marido fueron y le llevaron una hembra preñada, tanto que parecía estar cebada para la ocasión.

Al día siguiente, la mujer dijo: «¡Quiero otra cerda preñada!». El marido le respondió: «Pero ahora los jíbaros deben de estar alerta. Si vamos de nuevo, pueden sorprendernos y matarnos. Te quedarías sin marido y sin padre». «Yo tengo ese antojo. Si ustedes temen, yo no. Iré». Y se dirigió al pueblo de los jíbaros. Entró al corral, primero mató y comió un lechón. Luego atacó a una hembra preñada[24]. En eso se vio rodeada de lanzas que la apuntaban. Eran los jíbaros. Ella pidió socorro a su marido y a su padre: «¡Vengan, me quieren matar! Aún no me han hecho nada. Todavía es tiempo. Estoy enterita». Para los jíbaros, ésos no eran pedidos de auxilio sino rugidos de fiera acorralada. La empezaron a lancear. Ella gritaba a los suyos: «¡Vengan, me están hiriendo!». Pero su padre y el marido no podían ayudarla porque si no también los hubiesen matado (sólo se puede y se debe atacar por sorpresa). Lloraron desesperados sin poder asistirla. De esa manera acabó la hembra jaguar, la amante del joven.

Cuando los jíbaros se retiraron, fueron a verla. La habían despedazado, cortado la cabeza, las patas. Trataron de juntar sus partes para revivirla. Pero cuando ella se puso de pie, le faltaba una pata que ellos no encontraron, además de otras partes del cuerpo que tampoco hallaron. Por eso, no pudieron resucitarla[25]. Se marcharon entre llantos y lamentos. El más dolido era el esposo, pues había sido feliz con ella y la quería intensamente.

Yerno y suegro siguieron solos. Cazaban y vivían juntos. El viejo le enseñaba el arte de la guerra, el cómo atacar al enemigo. El joven aprendía, hasta que cierta vez el suegro le dijo: «Ahora sí puedes enfrentar a tu enemigo. Vamos a su encuentro». Y allá fueron.

Cuando estaban cerca del enemigo, el suegro decidió ir solo a explorar el lugar en el que éste se encontraba. De regreso, le contó que el asesino de su hermano era el jefe de una manada de feroces jaguares. Lo mandó a espiar.

El hombre que quería vengarse divisó a lo lejos al jefe de los jaguares;

24. Este pasaje ilustra el carácter obstinado y voluptuoso que los amazónicos atribuyen a las mujeres y a las fieras hembras.

25. Un buen chamán puede resucitar a un muerto si todas las partes del cadáver están completas. Al menos, así ocurría antiguamente. Ésta es una creencia de los nativos de la selva norte del Perú.

se sobrecogió: era alto, de reluciente fortaleza. «¡Ése es mi enemigo, el matador de mi hermano! ¡Pero si apenas le llego a los hombros! ¿Cómo, entonces, podré enfrentarlo?». Su suegro le respondió que eso no era grave: le puso un chaleco más grande que el acostumbrado y, ahí mismo, se convirtió en un hombre jaguar tan fuerte como su rival. «Mañana lo atacas y lo matas». Y le dijo cuál era su plan.

Durante toda la noche, el suegro hizo que su yerno se ejercitara para el ataque.

En la madrugada fueron al encuentro del hombre jaguar. Los guerreros jaguar iban en fila por un angosto sendero. El jefe encabezaba la fila. El viejo fue donde los guerreros a conversar con ellos y entretenerlos para que se rezagaran de su jefe. [Entretanto, el yerno alcanzó por atrás al líder. Lo atacó por las espaldas. Quiso ceñirle la cintura; el otro intentó lo mismo. Forcejaron. Con las piernas y los hombros, uno trataba de tumbar al otro. Cayó sentado el hombre, pero ahí mismo tomó de la cintura al jefe y lo atrajo hacía sí y lo hizo caer de rodillas. Entonces, el hombre se incorporó de un salto y le clavó los colmillos en la cabeza; se la zarandeó. El otro trataba de liberarse cogiendo con ambas manos la cabeza del que lo hería; el guerrero se agitaba, era un hombre jaguar poderoso, pero fue perdiendo vigor. Hasta que, de tanto zarandearlo, le quebró la nuca. El hombre pisó el vientre del vencido, lo taconeó hasta que le saltaron las tripas[26].]

Cuando los otros guerreros escucharon los rugidos de la pelea, exclamaron: «¡Pero por qué ese hombre ataca a nuestro jefe! ¿Qué le ha hecho para que hiera al mejor de nosotros?». El viejo les respondió que se trataba de una venganza, les contó todo, trató de calmarlos: «Ese hombre ataca únicamente a vuestro jefe. No se metan, porque con ustedes también acabará». Los guerreros, confundidos, se retiraron a su pueblo.

El viejo fue al pueblo de los jaguares a pedir que no tomaran venganza contra su yerno. Pero siempre, una y otra vez, trataban de vengarse: «Era nuestro campeón. Todos lo respetábamos. Tenemos que matar a ese asesino».

Con esas amenazas, y hasta intentos de ataque, pasó un tiempo. Un día, el viejo dijo a su yerno: «En cualquier momento esos jaguares terminarán por matarte, porque ellos también quieren vengarse. Mejor es que vuelvas a tu pueblo de gente. No tengas pena por mí: cada vez que quieras verme o cazar, bebe *piripiri* y te vuelves jaguar. Así cazarás bien y podrás reunirte conmigo. Para que esos jaguares enemigos no ataquen tu pueblo, siembra camote alrededor del poblado».

Y así fue. Retornó con los suyos. Sus hijos lo recibieron contentos, y su mujer, también. Se había vuelto un buen cazador, porque cada vez que estaba en el monte se tornaba en jaguar, imitaba a las presas, se encontra-

26. La descripción de esta lucha va entre corchetes. Es una extrapolación; es parte de un relato similar que nos contaron dos jóvenes jíbaro-achuales en 1976. El pasaje abunda en pormenores, mientras que el texto que presentamos es escueto al respecto: «Lucharon hasta que el hombre mató al jefe de los jaguares».

ba con su suegro. No decía nada de esto a su mujer, pues temía que ella lo reprendiera o que comentara con los vecinos el porqué era un buen cazador.

Cierta vez que estaba cazando, imitaba al tucán; lo hacía silbando con la lengua afuera. En eso, un paisano, al escuchar el canto del tucán, lanzó en esa dirección un virote sin veneno. El virote atravesó la lengua del jaguar. Entonces, el paisano vio al jaguar. Asustado, corrió al pueblo y contó lo que había sucedido.

En la tarde, regresó el marido. Su mujer notó que él tenía la lengua atravesada, herida. Es así como se enteraron de que ese hombre, cuando cazaba, se convertía en jaguar. Le dieron de comer bastante camote y desde entonces dejó de transformarse en fiera y no pudo ver más al suegro que lo ayudó a vengarse.

(Versión nuestra a partir de Akuts Nugkai *et al*., 1979: 35-71.)

El héroe es un buen cazador y guerrero, pero dejó de ser como un jaguar, que es el mejor de los cazadores. Como la sexualidad, las artes, las esposas, el ser guerrero y cazador no son bienes que se disfruten de manera inmoderada. La adultez plena no trae consigo infinito goce. Sin embargo, para lograr esa medianía hay que vivir previamente con la naturaleza y apasionarse de ella. La sociedad adulta humana es plena en el sentido de que es opuesta a la situación inicial de carencia: el joven sin novia que no sabe cazar, la mujer insatisfecha, la humanidad que no conocía el placer sexual. La plenitud adulta es relativa. La naturaleza provee un placer y un saber intensos, luego el hombre los deja; sin este paso por la naturaleza el hombre no puede llegar a la plenitud de la vida, de la cultura. Estos mitos vienen a ser un llamamiento a la moderación y un reconocimiento de que la cultura pasa o proviene de la naturaleza.

El origen del clítoris como fuente de masturbación, el de las enfermedades, son tratados en algunos mitos que siguen el tema del matrimonio con la naturaleza. También explican esas manifestaciones de la precariedad de la vida humana; males que complementan la visión de la medianía humana:

LA MUJER Y EL GUSANO *WAGA*

(segunda versión) (jíbaro-aguaruna)

Un joven se acercaba todas las noches a la cama de una mujer. Pasaban la noche jugando juegos de amor.

Su madre le preguntó:

—¿Con quién pasas tus noches?

—Con un hombre que viene con su corona y su falda nueva; es varonil. Viene pintado para nuestra fiesta. Con él paso mis noches.

—Quiero conocerlo.

Cierta vez, la madre estaba labrando en la chacra de yuca y encontró a un gusano *waga* que cargaba una hoja de yuca. La madre lo golpeó a la par que se lamentaba: «Si fueses persona me traerías leña y no hojas como los parásitos *waga*».

Cuando esa noche el joven se metió a la cama de la muchacha, se quejó: «Tengo el cuerpo adolorido, pues tu madre me golpeó esta mañana». Al día siguiente, la mujer dijo a su madre:

—¿Por qué golpeaste al hombre que me visita todas las noches?

—Yo no he golpeado a hombre alguno. Sólo aplasté a un gusano en la chacra. Esta noche quiero conocer a tu amigo.

Aquella noche, la mujer mantuvo despierto a su compañero hasta muy tarde. Cuando amaneció, le dijo: «Amigo, márchate».

Otra noche, el joven, en forma de gusano, recorrió el sexo de su amiga y se puso a chupárselo. La chica gritó a su madre:

—¡Ay, un gusano me chupa!

—¿No dices que es hombre quien visita tu lecho? ¿Por qué dices que te chupa un gusano? —Y, acercándose, tiró al suelo al gusano, lo hizo pedazos. Pero quedó un trocito pegado al sexo de la mujer, ahí se puso tieso. Ahora, ése es el clítoris de las mujeres.

Luego de un tiempo, la mujer parió en la chacra unos gusanos *waga*. Ni bien salían del cuerpo de la mujer, reptaban hasta las hojas de yuca para comérselas. La madre de la joven mató a muchos *waga*. Pero algunos pudieron escapar. Ése es el origen de los gusanos *waga*.

(Las dos versiones han sido elaboradas a partir de los textos correspondientes en García-Rendueles, 1979, I: 443-455.)

La insatisfacción de la mujer trajo consigo al amante *waga*. Estas relaciones produjeron tres males para la humanidad actual: la insatisfacción latente con varón y cuya marca es el clítoris como procurador de un placer sustituto, los descensos vaginales purulentos y la plaga del gusano *waga* que ataca las plantaciones de yuca. El mito tiene una moraleja implícita: el varón debe satisfacer a la mujer; no hacerlo acarrea males y entraña un retorno a la época que los varones no conocían las funciones del sexo o eran indiferentes con las mujeres. En otra versión del mito sobre los amores con *waga*, empieza el relato explicando por qué la mujer se entregaba a ese bicho: antiguamente, había hombres que no querían tener relaciones sexuales con sus mujeres. Por eso el gusano *waga* hacía lo que los hombres desdeñaban; ese «antiguamente» se puede actualizar para desdicha de las personas. Entonces, el *waga* retorna, ataca el huerto de la mujer insatisfecha y que por eso se masturba. El estado de

una chacra de yuca es el estado de las relaciones conyugales de sus dueños. Cuando un indígena ve que una plantación prospera, que da buenas yucas, que la mujer prepara con ellas frescas y crocantes galletas, pensará que las cosas andan bien en la pareja propietaria; menos lozanía de las plantas significa menos amor. La plaga *waga* que come las hojas de ese tubérculo es la manifestación palmaria de que el hombre no se porta como se debe con su mujer. A más amor, más y mejores yucas. Un buen conocedor, al probar la galleta de yuca de sus anfitriones, tendrá un buen índice del estado de las relaciones de los que le invitan. Y para saber comportarse bien en la vida conyugal, el hombre y la mujer deben antes haber tenido la experiencia, el aprendizaje, de una pasión salvaje. Para ser hombre hay que pasar por la animalidad.

Antes se resucitaba con facilidad; hoy no es tan fácil. Sólo algunos chamanes lo saben hacer. Sin embargo, la concepción de la vida amazónica supone la resurrección: el hijo es un antepasado, y toda abuela será una hija. Un ejemplo es la historia de Xaco: tanto el hijo del gusano como su abuela se transforman en unos animales que son la personificación de los antepasados. El renacimiento, el hijo, nace para vengarse por la muerte que le ocurrió antes y para vengarse de la muerte de su padre. Así, guerra, venganza y resurrección están estrechamente vinculadas. Presentaremos dos mitos que ilustran tal concepción. El primero sólo recurre al tema del matrimonio con la naturaleza en un pasaje; en el segundo, ese tema organiza el conjunto del relato:

LA CANDELA JERGÓN
(cahuapana-chayahuita)

Introducción al relato: antes, la gente resucitaba

1. Antes, los hombres no morían como ahora.

2. Cuando un hombre muere, la mortaja es depositada en la aleta de un gran árbol. Al parecer, esta práctica ha desaparecido o está desapareciendo.

3. Luego de tres días, viene el jaguar macho si el muerto fue mujer, o el jaguar hembra si el finado fue hombre. Se lleva el cadáver al pueblo de los jaguares.

4. En el pueblo de los jaguares, el muerto es hecho polvo. Con el polvo hacen un nuevo hombre; o más precisamente, lo rehacen. Esta labor la realiza el jefe de todos los jaguares.

5. Lo rehace pequeño. Lo hacen crecer muy rápido en la clínica de los jaguares. Es bien atendido por los médicos y las enfermeras jaguares. El

nene crece rápido hasta alcanzar una edad determinada, siempre menor a la edad en que murió.

6. Así pasa un año. Durante ese año, el difunto rehecho ha sido esposa o esposo de un jaguar y ha tenido un hijo. Este hijo también crece rápido. No es persona, sino jaguar. Ésa es una tarea que todo difunto debe cumplir en compensación por los cuidados recibidos.

7. Luego, el hombre rehecho es conducido de vuelta al mundo de los humanos por su mujer jaguar. Ella lo acompaña hasta cierto punto y luego le dice que vaya a su casa.

8. Llega a su casa y reaparece, luego de un año, más jovencito que cuando murió. Si el que murió era un anciano, llega como un hombre de edad madura; pero si el que murió era un nene de pecho, llega dando sus primeros pasos.

9. Si durante el año de ausencia la mujer, que fue viuda, no volvió a casarse, estará contenta con el retorno. Si no es el caso, habrá problemas. Esta historia trata de esos problemas.

El origen de la vida breve

1. Un hombre casado y con hijos pequeños murió y fue enterrado según las costumbres. El cadáver desapareció a los tres días, como era de esperarse.

2. La viuda lo lloró mucho. Sin embargo, a los dos meses se olvidó de su difunto marido.

3. La mujer se dijo que un año era demasiado tiempo para esperarlo, que mejor se conseguía uno nuevo y más joven que el finado. Eso hizo, y le fue muy bien.

4. Pasado un tiempo, llegó un joven como su actual marido. Era un joven rehecho y hablaron:

5. [La mujer]: «¿Sabes qué será de ese que fue mi marido? ¿Por qué no regresó a su casa?».

6. [El que ha vuelto]: «Tu marido ahora tiene un cuerpo y una edad de joven. Tiene su nueva mujer [una hembra jaguar] y un pequeño hijo [de la fiera y del que está en proceso de resurrección]. Yo también tengo una mujer y un niño allá».

7. La mujer tuvo un acceso de celos al enterarse de que su finado marido tenía una nueva familia. Por eso, para saber qué hacía su finado, se marchó al pueblo de los jaguares.

8. Cuando llegó al pueblo de los jaguares, encontró a su finado meciéndose en la hamaca junto con su cachorro de jaguar.

9. [La mujer celosa]: «¡Madito! Por eso no quieres regresar a la casa». Y en el acto, mató el nene.

10. [El ex marido]: «¡Qué daño has cometido! Ahora sí que no podré volver a casa ¡Qué me hará la madre de este nuestro pequeño que has matado!».

11. Luego de esta escena escandalosa, la mujer retornó a su casa.

12. Cuando la madre jaguar regresó del monte, halló su hijo muerto y se enteró de lo ocurrido. Montó en una cólera terrible:

13. [La jaguar a su marido]: «Tu mujer de allá ha hecho este escándalo y este daño. ¿No tienes vergüenza? Cuando termine tu tiempo, que será dentro de dos meses, retorna a tu mundo. Desde ahora, por lo que me habéis hecho, ni a ti ni a nadie de allá los volveremos a resucitar. Moriréis definitivamente».

14. El resucitado había dado a su antigua mujer diferentes tipos de cacahuetes y de guisantes. Cada tipo y color de grano representa a un felino diferente. El ex marido le recomendó que, en su huida, fuera arrojando esos granos. Que, entonces, la jaguar tendría que detenerse para recoger cada grano. Así ocurrió. Por eso, ella pudo escapar.

La invención de los remedios contra la picadura de la serpiente candela jergón

15. Al cumplirse el año, el hombre rehecho volvió a su casa. Llegó sólo por ver a sus hijos. Los niños reconocieron, felices, a su padre, a su verdadero padre. Los niños le contaron que sufrían porque su madre convivía con otro hombre.

16. Le dijeron que su madre y su actual marido estaban cortando *pandisho* silvestre [la fruta del pan silvestre] en el monte. El padre sintió cólera.

17. Entonces, les preguntó: «¿Adónde sancochan el *pandisho*?». Los hijos: «En esa olla grande».

18. El padre les ordenó que cuando la madre les pidiese que le llevasen esa olla, no le hiciesen caso porque él iba a estar dentro de la olla.

19. Luego, enseñó a los hijos mayores el canto que sirve para curar la picadura de la serpiente venenosa que llamamos en castellano candela jergón. «Si lastimo a vuestra madre, entonces, podréis curarla». También les enseñó cómo emplear el carbón para cortar la hemorragia producida por la picadura de ese reptil.

20. No instruyó al menor por ser muy chico. Éste quedó al lado, cerca de los carbones de la cocina, y escuchó toda la enseñanza.

21. Luego, el padre montó en cólera y, en el acto, se transformó en candela jergón. Entonces, se metió dentro de la olla y ahí quedó, siempre muy enojado.

22. Cuando la mujer y su segundo y joven marido llegaron, estaban felices.

23. [La madre a sus hijos]: «¿No ha vuelto vuestro padre?». «No», respondieron. Entonces, la madre mandó a la hija que le alcanzara la olla. La chica no obedeció.

24. La mujer tuvo que llevar la olla. Al levantarla, salió una serpiente candela jergón y la picó. El segundo marido fue a auxiliarla, pero también fue picado.

25. Sólo el hijo menor recordaba el canto y el remedio contra la pica-

dura de esa serpiente. Él fue quien curó a la madre. Al padrastro lo dejó desangrarse hasta que muriera.

26. Ese hombre, el primer marido de la mujer que no lo esperó, fue el que enseñó a la gente el canto y la curación de la picadura de la candela jergón.

(Ésta es una versión resumida y corregida por nosotros del relato del mismo nombre, en García Tomás, 1993 ss., VI: 126-151. Van entre corchetes algunas aclaraciones nuestras. Hemos agregado unos subtítulos en cursivas y la numeración con el fin de facilitar la lectura del texto.)

Uno de los requisitos para resucitar era convivir y tener un hijo con un jaguar. Amar un animal es, pues, necesario, o lo era, para la renovación de la vida. Los celos inmoderados de una mujer truncaron esa convivencia. Por eso, hoy no se puede resucitar, o es muy difícil de lograrlo. Al parecer, hoy día no hay convivencia; sin embargo, ahí está el remedio contra el veneno de una serpiente; gracias a esa curación el que es picado puede «resucitar».

Un mito jíbaro asimila la bestia amada con el enemigo, el zorro. La aventura con el zorro enemigo no inicia a la mujer, que si traiciona a su marido humano es porque, probablemente, éste no la satisfacía. Su aventura es necesaria para que haya nueva vida y venganza:

CUANDO LOS ZORROS ERAN GENTE ENEMIGA
(jíbaro-shuar)

[A manera de introducción:]

1. El enemigo era zorro. Entonces, los zorros eran hombres.

2. Cuando vencían a uno de nosotros, le cortaban la cabeza y la reducían para que no reviviera. Porque en ese tiempo nuestros abuelos sabían resucitar.

3. Ellos aprendieron lo de las cabezas y nosotros olvidamos resucitar pero aprendimos la venganza.

[Los acontecimientos:]

1. Una mujer escucha un rumor: va al huerto, un enemigo está agazapado. (Sus miradas se cruzan por un instante. ¿Ella lo va a denunciar?, ¿va a gritar su presencia? El guerrero no se mueve; su torso brilla bajo la luz de la luna, su lanza apunta en dirección de la casa. «Este zorro será un enemigo, pero es todo un hombre»:)

—Fiero enemigo, si quieres, matas a mi marido y yo te seguiré.

—Bueno. Sé mía. Me escondes y cuando regrese tu marido, lo mato. Y serás mi mujer. Nada te faltará conmigo, porque soy el peor enemigo.

—Seré de ti, Zorro.

2. Zorro lanceó al hombre.

3. Luego de matar, y antes de tomar a la mujer, tuvo que partir para hacer la cura respectiva[27]. Se marchó llevando la cabeza del vencido.

4. La mujer, de nuevo sola, contempló el hermoso cuerpo sin vida del que fuera su marido. Se recostó a su lado, lo abrazó por atrás con ternura y se lamentó.

5. Ayumpum, el Rayo, que es el dueño de la vida y de la muerte, y protector de los verdaderos hombres, los shuar, lanzó rayos sobre el cuerpo. Quería resucitarlo, mas era difícil, pues no tenía cabeza. Pero lanzó tantos rayos sobre el decapitado que empezó a brotarle una cabeza nueva. Entonces, habló a su mujer: «Gimes y me abrazas. Es que me quieres[28]. Pero no acaricies mi cabeza nueva porque duele»[29].

6. Siguieron cayendo los rayos y el cuerpo se fue incorporando. Subió al Cielo con la mujer a él ceñida.

7. Cuando llegaron arriba, ella cayó al suelo del Cielo, justo sobre unos cultivos de frijoles.

8. Las mujeres del Cielo se enojaron, pues su caída había dañado el sembrío. Por eso no la recibieron en sus casas. La dejaron llorando.

9. Se desencadenó una tormenta con rayos y truenos. «Eso es porque nuestros enemigos nos van a atacar», comentaron las mujeres del Cielo.

10. Por la mañana llegaron los enemigos de las mujeres del Cielo: eran hormigas voladoras, de esas que en la Tierra comemos.

11. Las hormigas guerreras mataban a las mujeres celestes. Por eso quedaban pocas[30].

12. La mujer shuar prendió una fogata. Las hormigas, atraídas por el fuego, se chamuscaban y caían; entonces, ella se las comía.

«¡Esa shuar come a nuestros enemigos!», exclamaron admiradas.

27. «Luego de matar, y antes de tomar a la mujer, tuvo que partir para hacer la cura respectiva». Se refiere al rito que debe seguir quien ha dado muerte a un enemigo. El rito comprende aislamiento y continencia. El hombre zorro ha matado, pero aún no puede disfrutar de la mujer de su víctima.

28. No es tanto una muestra de ingenuidad o un exceso de credulidad del esposo traicionado; simplemente, en ese momento ella quiere a su marido muerto. La víctima actúa como si no tuviese memoria. Esta actitud se aviene con la tendencia de los andinos, y sobre todo de los amazónicos, a supervalorar el presente. Por cierto, hay sentimientos y propósitos que persisten en el tiempo, que no se olvidan; uno de ellos es la venganza.

29. Normalmente, sólo se podía resucitar si el cuerpo estaba completo. Así, la esposa jaguar del hombre que quería vengarse no pudo ser resucitada, pues le faltaban algunas partes del cuerpo (ver el cuento *El yerno del jaguar*, capítulo 5).

30. En el Cielo, los enemigos no son los zorros sino unas hormigas voladoras que en la Tierra son comestibles. El que mataran a las mujeres celestes puede ser una metáfora para decir que las robaban con el fin de hacerlas sus esposas: la que se va con el enemigo muere para su círculo social. Entonces, sólo queda la venganza. La derrota del enemigo abre las posibilidades de la recuperación, de la «resurrección» de la raptada o de la infiel a los suyos.

«Vuestros enemigos son hormigas sabrosas. Así se hace en la Tierra»[31].
Desde entonces, las mujeres del Cielo la trataron bien.

13. Una noche llegó un ser afeminado. «Se llama Ayumpum», le dijeron. Ayumpum tomó un cántaro y lo llevó a la fuente donde se engendran las personas.

14. La mujer shuar lo espió y vio cómo sumergía el cántaro (o, bien, una olla) y en su interior hubo un zumbido como de moscardón. Y sacó a un niño del cántaro[32].

15. Ayumpum lo acarició y besó. La shuar se puso a llorar «¡Cómo me gustaría tener a ese pequeño! Pero ése lo quiere sólo para sí». Las mujeres del Cielo la consolaron: «No te preocupes. Pronto se aburrirá y el bebé será tuyo».

16. Al día siguiente, el niño era un adolescente. Andaba siempre con Ayumpum, jugando, abrazándose en graciosos pugilatos. Viendo eso, la shuar se puso a llorar: «Ese chico me gusta. Pero Ayumpum no se separa de él ni para dejarlo orinar».

17. Al día siguiente, el muchacho fue un joven vigoroso que alcanzaba la plenitud de la vida. La shuar lloró desconsolada: «Quiero a ese mozo para mí, pero Ayumpum no se separa de él ni cuando duermen». Las del Cielo la consolaron: «Así es siempre; al final, Ayumpum se aburre, y cuando llegan a ser hombres, los abandona[33]. Entonces, nosotras nos casamos con ellos».

18. Esa tarde, cuando el mozo fue a orinar, Ayumpum no lo acompañó pretextando estar ocupado; en la noche, como de costumbre, el mozo fue a acostarse con Ayumpum, pero éste lo echó de la cama.

19. El mozo se retiró, triste. En eso, observó que la shuar orinaba. Él hizo lo mismo. Se miraron y se gustaron. Así, se convirtieron en marido y mujer[34].

20. Tuvieron hijos. Ellos nacían abajo, en la Tierra. Sufrían de hambre. Entonces, el marido la mandó a la Tierra para que cuidase de los hijos.

31. Entre mundos diferentes, hay contrastes e inversiones. Ésta es una típica: en la Tierra, los hombres comen unas hormigas voladoras; en el Cielo, esos insectos son feroces enemigos de la gente que allá habita.

32. Como se verá más adelante, este niño es en realidad el marido asesinado que ha sido resucitado.

33. Estas relaciones entre Ayumpum y el niño «y luego adolescente» recuerdan los juegos y las actitudes equívocas que suelen tener los niños. Estas relaciones ambiguas también se dan en los ritos de iniciación, durante la fase de aislamiento y vida en común entre los muchachos y el adulto que hace de iniciador. Este adulto vela por los chicos recluidos como lo harían un padre y una madre. Los amazónicos no dan mayor importancia a estos juegos de niños y de iniciación. Lo único que les interesa es que el joven se case.

34. Los nativos amazónicos son muy recatados para orinar y defecar. Si alguien mira a una persona que está orinando o muestra a otro que lo está haciendo, o está violando la intimidad del que orina o es una invitación amorosa.

«Cuando toques el tambor[35], yo bajaré. Y ocuparé el lugar que me corresponde».

21. Ella, obediente, bajó del Cielo.

22. Mientras tanto, en la Tierra no habían pasado muchos días y estaban haciendo la fiesta de la cabeza de su difunto marido.

23. El héroe de la fiesta, el zorro más vigoroso, el que mató a su esposo, danzaba con los huesos del ave *tuyo* que adornaban su pecho: «Bailo con gracia, los huesos resuenan, soy perfumado y muy deseado»[36]. La mujer que había traicionado a su primer marido y luego bajado del Cielo, lo admiraba: «¡Ah, es como mi esposo!». Y participó en la fiesta. Tomó de la mano al zorro y danzó con el resto de la cadena. El zorro la distinguió. Luego, se amaron y vivieron unidos: «Ante mis ojos, este enemigo no es zorro y es fuerte como mi difunto marido».

24. (Pero la felicidad no es eterna.)

25. El resucitado del Cielo descendió cuando escuchó que tocaban el tambor. «Seguro que mi esposa me llama. Es hora de volver. Es el momento de la venganza».

26. Cuando bajó, el padre halló a sus hijos. Estaban sucios y hambrientos. «¿Dónde está vuestra madre?». «Ha salido acompañando al hombre que ella dice que es nuestro padre. Cuando retornan de cazar con la cerbatana, él toca el gran tambor y mamá le sirve de beber chicha».

27. (El hombre del Cielo los fue a espiar. Zorro había dejado de tocar por un momento y ella de cocinar, estaban abrazados, se hacían el amor.

35. En lugar de «tambor» el texto shuar dice *tuntui*; es el nombre jíbaro para designar «un gran tambor de tronco hueco, en cuya cara superior posee, en fila, cuatro grandes orificios [...] Los cuatro orificios están unidos mediante una ranura [...]. Los dos centrales, que están algo más separados que los otros, se unen con un corte curvo, formándose dos lengüetas, una de borde cóncavo (más chica) y otra de borde convexo (más grande). La cara interna de la lengüeta mayor, por la forma en que se ha hecho la excavación en el tronco, tiene un aspecto cónico. El vértice de este cono, que recibe el nombre de *kati*, casi toca a otro cono que le enfrenta y que surge de la pared inferior [...] Para tañerlo, el instrumento es colgado de un extremo y se apoya el otro, quedando ligeramente inclinado. Este tambor único, que produce dos sonidos, se usa para transmitir mensajes a distancia, golpeándosele mediante un mazo. Existen los siguientes toques de comunicación: para anunciar la muerte de alguien, para convocar a fiestas y para llamar a las armas» (Instituto Nacional de Cultura, 1978: 379-380). Otros pueblos amazónicos emplean instrumentos similares. Se los conoce en el castellano regional como «manguaré». En *La amante del zorro*, la mujer debe tocar el manguaré para anunciar el retorno de su marido resucitado, quien ha regresado para vengarse. El zorro toca el gran tambor para convocar a la fiesta que organiza por la reducción de la cabeza del enemigo y ex marido de su amante, pero ese mismo llamamiento anuncia su propia muerte. El manguaré es el instrumento adecuado para convocar a tales actividades vinculadas entre sí: el triunfo, la venganza o la guerra y la muerte del enemigo.

36. En general, los hombres amazónicos nativos son más dados a adornarse y a perfumarse que las mujeres.

El vengativo aprovechó los afanes en que estaban para poner una serpiente coral dentro del tambor, y en una olla, un alacrán venenoso.)

28. (En cuanto la shuar y el enemigo terminaron, se separaron queriéndose más que nunca. Satisfecho, él retornó al tambor. Tocó una música que encantó a la mujer. Ella se fue a cocinar arrullada por el ritmo del tambor.) Entonces, mientras el zorro hacía retumbar el tambor, fue picado. Gritó y se desplomó retorciéndose. Para socorrerlo, la mujer depositó la olla, de la cual saltó el alacrán y la picó. De esa manera, ambos murieron. Así aprendimos lo que es la venganza. Porque nosotros no necesitamos decapitar ni tampoco reducir las cabezas de nuestros enemigos. Los matamos y no pueden resucitar, pues no son amigos del Ayumpum.

29. [Terminado este drama, el relato continúa, pero desarrollando otros temas: la breve resurrección de la madre; el origen de cuatro tipos de águila —tres relacionados con la guerra y uno con la ociosidad—; por último, explica el cese de la comunicación fluida entre el Cielo y la Tierra. Estos cambios se deben a los lamentos de la mujer resucitada al enterarse de la muerte de su zorro, y también a la desobediencia de los hijos del hombre vengador, sugiero, como se verá más adelante.]

30. [Al final del texto hay una breve narración que explica lo que le ocurrió al esposo asesinado cuando llegó al Cielo: se transformó en una clase de moscardón que chupa las flores de los frijoles. El Rayo le dio un golpe y lo metió en una olla. Pellizzaro relaciona la olla donde zumba el moscardón con el hervor o gestación de un nuevo ser. En cierto sentido, para renacer hay que ser previamente «cocinado» (como para ser comido) por el Rayo.]

(Versión elaborada a partir de la traducción al castellano del texto shuar de Pellizzaro, 1980: 108-150. Las anotaciones entre corchetes, los subtítulos y la numeración son nuestras. Algunos pasajes, que van entre paréntesis, son textos nuestros elaborados a partir de lo sugerido por la versión en lengua nativa y por el sentido general del relato.)

La traición de la mujer, su «matrimonio» con el zorro enemigo, causó la muerte de su marido humano. Éste resucitó en el Cielo, volvió a nacer y crecer. Cuando consigue mujer en el Cielo, que es la misma que lo traicionó en la Tierra, procrea. Sus hijos nacen en la Tierra. La mujer desciende y reanuda —o continúa— sus relaciones con el zorro. El hombre mata al enemigo, los hombres aprenden así a vengarse; es una acción necesaria para que la vida se renueve, para mostrar la superioridad de los hombres auténticos sobre aquellos que son medio fieras. Es un arte de la cultura al servicio de la renovación de la vida. Si no fuese por el zorro enemigo, por la traición de la mujer que prefiere un ser silvestre a uno social, los humanos verdaderos no tendrían ese bien indispensable. Los acontecimientos de este mito se desarrollan de manera paralela, en

el Cielo y la Tierra. Los lazos entre ambos espacios y tiempos son extraños y ambiguos: mientras el traicionado sube al Cielo, renace, crece y se casa, en la Tierra el zorro, luego de matar al hombre, se prepara para la ceremonia del triunfo; cuando celebra la fiesta, los hijos del hombre han sido concebidos en el Cielo y han nacido y crecido en la Tierra. Los amazónicos se placen en afirmar que los tiempos de cada mundo transcurren con diferentes ritmos. Un instante en el mundo acuático, el de las sirenas y culebras marinas, puede significar años en la vida de los humanos.

Cuando una persona o la sociedad humana tienen una carencia recurren a la naturaleza, a un matrimonio con una de sus criaturas. La falta es de carácter sexual, y el remedio, la bestia, también. La salud sexual entre humanos acarrea otros bienes: la venganza, la guerra, el renacimiento, la prosperidad de los campos, el matrimonio, las herramientas; también el fallo en la esfera sexual trae consigo males: las plagas, las enfermedades y el hecho mismo de que la naturaleza vuelva a dominar —que las fieras se coman o posean sexualmente— a la humanidad. Los bienes alcanzados son como los de la sexualidad de los humanos adultos y actuales: no es excesiva sino mediana; las dificultades la acechan siempre: las mujeres no son fáciles de conquistar, la escasez de varones, la indiferencia masculina y la insatisfacción femenina, o su humor voluble e imperioso, son amenazas permanentes; entonces, la bestia acecha, las plagas y las enfermedades se propagan.

El papel central en el tema mítico que hemos presentado concuerda con un aspecto de la vida social en la Amazonia. No son sociedades que acumulen bienes; su economía se resuelve básicamente día a día. La división sexual del trabajo hace que cada uno de los cónyuges sea fundamental para la supervivencia de la familia. Si los esposos no se llevan bien, realmente y no sólo en el mito, el sustento, la vida misma, peligran. El parentesco dominante, aunque no exclusivo, de la Amazonia occidental está centrado en la alianza matrimonial. Uno es ante todo esposo de su mujer, cuñado del hermano de su mujer, yerno del padre de ella. Los lazos de consanguinidad definen con quiénes uno no se puede casar. Un tucano quiere de manera entrañable a su hermana. Es su confidente, vela por que tenga un buen novio; se preocupa de que su cuñado trate bien a su esposa casada. Algo similar ocurre con la hermana con respecto a su hermano. La consanguinidad también juega un papel importante en la concepción religiosa: los padres son o serán los ancestros de uno; y uno mismo es un antepasado de sus propios padres. La guerra es motivada por el robo de mujeres, pero, también,

por vengar la muerte de un padre, de un hermano, de un hijo, caído en manos del enemigo. Sin embargo, la vida cotidiana y profana está básicamente regida por los lazos matrimoniales. Los mitos que hemos revisado, el tema del matrimonio con la naturaleza, son una advertencia y un recordatorio: sin cónyuge no se sobrevive; el matrimonio sin mutua satisfacción no es viable.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Akuts Nugkai, T. *et al.* (recops.) (1979), *Initik augmatbau. Historia aguaruna*, primera etapa, segunda parte, Pucallpa: Ministerio de Educación/Instituto Lingüístico de Verano.

Arguedas, J. M.ª (1949), *Canciones y cuentos del pueblo quechua*, Lima: Huascarán.

Beltrand-Rousseau, P. (1984), «A propósito de la mitología shipibo»: *Anthropologica* (Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú) 2.

Beltrand-Rousseau, P. (1986), «La concepción del hombre entre los shipibo»: *Anthropologica* 4.

Beltrand-Rousseau, P. (1996), «Un aspecto de la dialéctica masculino-femenina en la mitología shipibo»: *Anthropologica* 14.

D'Ans, A.-M. (1975), *La verdadera Biblia de los cashinahua*, Lima: Mosca Azul Editores.

García-Rendueles, M. (1979), *«Duik Múnn...» universo mítico de los aguaruna*, 2 vols., Lima: Centro de Antropología y Aplicación Práctica.

García Tomás, M.ª D. (1993 ss.), *Buscando nuestras raíces*, 8 vols., Lima: Compañía Misionera del Sagrado Corazón de Jesús, Centro Amazónico de Antropología y Aplicación Práctica (CAAAP).

Goldman, I. (1968), *Los cubeo. Indios del noroeste del Amazonas*. México: Instituto Indigenista Interamericano.

Lévi-Strauss, Cl. (1964), *Mythologiques. Le cru et le cuit*, Dijon: Plon [trad. española, *Mitológicas* I. *Lo crudo y lo cocido*, México: FCE, [5]1996].

Lévi-Strauss, Cl. (1967), *Mythologiques. Du miel aux cendres*, Dijon: Plon [trad. española, *Mitológicas* II. *De la miel a las cenizas*, México: FCE, 1972].

Lévi-Strauss, Cl. (1968), *Mythologiques. L'origine des manières de table*, Dijon: Plon [trad. española, *Mitológicas* III. *El origen de las maneras de mesa*, México: FCE, 1970].

Lévi-Strauss, Cl. (1971), *Mythologiques. L'homme nu*, Dijon: Plon [trad. española, *Mitológicas* IV. *El hombre desnudo*, México: Siglo XXI].

Lévi-Strauss, Cl. (1985), *La potière jalouse*, Dijon: Plon [trad. española, *La alfarera celosa*, Barcelona: Paidós, 1986].

Loos Hall, B. y Loos, E. E. (1980), *Textos capanahua* II, Pucallpa: Ministerio de Educación.

Ortiz Rescaniere, A. (2001a), *La pareja y el mito*, Lima: Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Ortiz Rescaniere, A. (2001b), *Manual de Etnografía amazónica*, Lima: Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Ortiz Rescaniere, A. (2004), *Sobre el tema de la pasión. Mitología andino-amazónica*, Lima: Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú.

Pellizzaro, S. (1980), *La reducción de las cabezas cortadas*, Quito: Mundo Shuar.

Pellizzaro, S. (1982), *El modelo del hombre shuar*, Quito: Mundo Shuar.

Reichel-Dolmatof, G. (1978), *El chamán y el jaguar*, Madrid: Siglo XXI.

NOTA BIOGRÁFICA DE AUTORES

Verónica Cereceda obtiene la maestría en Antropología en la Pontificia Universidad Católica del Perú en 1979, y en 1984 se doctora en Etnología por L'École des Hautes Études en Sciences Sociales de París. Es co-creadora y directora de la Fundación ASUR (Antropólogos del Surandino. Fundación para el etnodesarrollo y la investigación antropológica); directora del Programa de Renacimiento del Arte Indígena y del Museo de Arte Indígena de ASUR, Sucre, Bolivia; investigadora del CREDAL, laboratorio de investigaciones perteneciente al CNRS, París; co-fundadora del Centro Isluga de Investigaciones Andinas, Universidad del Norte, Iquique, Chile. Y en la actualidad, es además miembro del ICCOM, Organización Mundial de Museos. Entre sus publicaciones destacamos *Una diferencia, un sentido: los diseños de los textiles tarabuco y jalq'a* (1998), *Aproximaciones a una estética andina: de la belleza al tinku* (1986), y *Almas, Pujllay y Pucara* (2003).

Danisa Catalán Contreras (1977), es licenciada en Antropología y Arqueología por la Universidad de Santiago de Chile. Obtiene en 2003 su maestría en Antropología y Arqueología del norte de Chile (Universidad de Tarapacá, Chile). Ha participado en diversos proyectos de investigación como el «Proyecto etnográfico en la Sierra de Lima (segunda fase): Tradición oral (mitos, cuentos, onomástica, aforismos y teatro popular)» y el «Proyecto Fondecyt: El complejo cultural Pica-Tarapacá. Propuestas para una arqueología de las sociedades de los Andes Centro-Sur (1000-1540 d.C.)». Es autora de artículos como «José María Arguedas habla desde Chile» (2002), «De las Tabletas a lo desconocido: una aproximación inicial a los contextos misceláneos tardíos de San Pedro de Atacama» (2003), o «Un músico de San Juan de Viscas» (2004).

María Cristina Dasso es etnóloga. Doctora en Ciencias Antropológicas por la Universidad de Buenos Aires, inicia sus trabajos de investigación en 1980,

como miembro del Centro Argentino de Etnología Americana (CAEA). Ha sido docente en diversas universidades, y desde el año 2000 desarrolla sus proyectos de investigación en el Departamento de Antropología Cultural del Centro de Investigaciones en Antropología Filosófica y Cultural (CIAFIC). Ha dirigido la revista *Scripta Ethnologica,* y es, en la actualidad, miembro del comité editorial de *Archivos* (Departamento de Antropología Cultural, CIAFIC). Cuenta con numerosas publicaciones en prensa, y es autora del libro *La Máscara Cultural* (1999), segundo premio regional de Ciencias Geográficas, Históricas y Antropológicas (II-NEA), otorgado por la Secretaría de Cultura de la Presidencia de la Nación en 2004.

Carrie Ann McLachlan estudió Historia americana en la Universidad de California, Riverside. Fue profesora asociada en la cátedra de Historia mundial de la Universidad de California, Riverside, y en la actualidad es profesora de Religiones de los Nativos Americanos en la Western Carolina University, Cullowhee, NC, Southeastern. Ha realizado numerosos trabajos de investigación, y entre sus publicaciones destacamos: «Percepciones sobre los Cherokees» (1994), «Concepciones de los Cherokee sobre la muerte y el más allá» (1997), o «Estructuras políticas de los Cherokee en el siglo XVIII: un modelo para comprender las jerarquías (*chiefdown*) de la zona del Misisipi en el siglo XVI» (2003).

Bartomeu Melià i Lliteres (Porreres, Baleares, 1932), es doctor en Ciencias Religiosas por la Universidad de Estrasburgo, Francia. Ha sido miembro de la Société des Américanistes de París en 1968, director en varias ocasiones de la revista *Acción* (Asunción); miembro también de la Comisión Nacional de Biblingüismo del Ministerio de Educación y Culto de la República del Paraguay, de la Academia Paraguaya de la Lengua Española, así como de la Academia Paraguaya de la Historia (en 2004). Entre sus publicaciones más recientes destacan «Vitalidad y dolencias de la lengua guaraní», «El campesino, la tierra y su piel», o «Escritos guaraníes como fuentes documentales de la historia paraguaya» (todas en 2004).

Federico Navarrete Linares (México, 1964). Licenciado en Historia y doctor en Estudios Mesoamericanos por la Universidad Nacional Autónoma de México. Es investigador titular en el área de Historia Prehispánica de México del Instituto de Investigaciones Históricas de dicha Universidad, y es autor de los libros *El héroe entre el mito y la historia* (2000), o *Huesos de Lagartija* (2003), y de los artículos, «Nahualismo y poder. Reflexiones sobre un viejo binomio mesoamericano» (2000), «La conquista europea y el régimen colonial» (2001), y «La sociedad indígena en la obra de Sahagún» (2002), entre otros. Ha recibido numerosos premios; destacan el premio del Comité Mexicano de Ciencias Históricas al Mejor Artículo de Historia Prehispánica (2001), o el premio de la Academia Mexicana de Ciencias a la Mejor Tesis en Ciencias Sociales y Humanidades (2002).

Johannes Neurath (Austria, 1965). Doctor en Antropología por la Universidad Nacional Autónoma de México e investigador titular del Instituto

Nacional de Antropología e Historia, México, D.F. Traductor especializado, ha colaborado en numerosos proyectos de investigación, así como en congresos nacionales e internacionales. Ha realizado múltiples trabajos museográficos y ha sido docente en diversas universidades. Entre sus publicaciones destacan: *Las fiestas de la Casa Grande: procesos rituales, cosmovisión y estructura social en una comunidad huichola* (2002), *Flechadores de estrellas. Nuevas aportaciones a la etnología de coras y huicholes* (2003) —en colaboración con Jesús Jáuregui—, y los artículos «La *maison* de Lévi-Strauss y la Casa Grande *wixarika*» (2000), «Seler, Preuss y las culturas del Gran Nayar».

Guilhem Olivier Durand es doctor en Historia por la Universidad de Toulouse e investigador en el Instituto de Investigación de la Universidad Nacional Autónoma de México. Autor también del libro *Moqueries et métamorphoses d'un dieu aztèque: Tezcatlipoca, le «Seigneur au miroir fumant»* (1997), y de artículos sobre religión mesopotánica en revistas tales como *Estudios de Cultura Náhuatl*, *Journal de la Société des Américanistes*, *Historias*, *Trace*, *Arqueología Mexicana*, o en libros colectivos como *Códices y Documentos sobre México* (2000); *L'image au Mexique* (2001) o *Representing Ritual: Performance, Text and Image in the Work of Sahagún* (2002).

Alejandro Ortíz Rescaniere (Perú, 1941) es catedrático en la Pontificia Universidad Católica del Perú, en la Sección de Antropología del Departamento de Ciencias Sociales; director de la revista *Anthropologica* de dicha Facultad, y vicepresidente del Fondo Editorial. Ha colaborado y dirigido numerosos trabajos de investigación. Entre sus libros publicados destacamos *Literatura Quechua y Aymara* (1992), *José María Arguedas: historia de una amistad* (1996), o *El Señor de los Temblores* (2001). Entre sus artículos se cuentan «Anotaciones sobre el teatro quechua» (1990), «La aldea como parábola del mundo» (2001), y «Carnaval y humor andinos» (2002). Fue elegido miembro activo de la Sociedad de los Americanistas en 1967.

Juan Javier Rivera Andía (Perú, 1977), es licenciado en Antropología por la Facultad de Ciencias Sociales de la Pontificia Universidad Católica del Perú, donde es egresado de la maestría en Antropología. Ha trabajado en el Centro de Investigaciones de la Universidad del Pacifico (CIUP), en el Centro Peruano de Estudios Sociales (CEPES), o como docente en el College of the Holy Cross (Worcester, Massachusetts) en 2004. Colaboró en *Proyecto etnográfico en la Sierra de Lima: tradición oral en el Valle de Chancay —mitos, cuentos, parlamentos de teatro, canciones y aforismos—* (2003-2004), y en *Proyecto de publicación de libro: Las recopilaciones etnográficas inéditas de José María Arguedas. Una edición crítica* (2002). Entre sus publicaciones encontramos: «La tradición oral de la Sierra de Lima. Canciones pastoriles en los cuadernos de campo de Alejandro Vivanco» (2003), y *La fiesta del ganado en el valle de Chancay (1962-2002). Religión y ritual en los Andes: etnografía, documentos inéditos e interpretación* (2003).

ÍNDICE ONOMÁSTICO

ÍNDICE TOPONÍMICO

ÍNDICE ANALÍTICO

ÍNDICE GENERAL

TEMAS MITOLÓGICOS